

**LUIZ FILIPE
GUIMARÃES**

FLOR

FLOR
PROJETO DE TRAILER
ANIMADO EM ANIMATIC

Luiz Filipe Guimarães



FLOR, Projeto de Trailer Animado em Animatic

UFRJ | Centro de Letras e Artes (CLA)
Escola de Belas Artes
Departamento de Comunicação Visual | BAV

Projeto e Monografia de graduação em Comunicação Visual Design
2020.2

Orientador: Marcelo Ribeiro

Luiz Filipe Lima Guimarães é designer, editor de vídeo e ilustrador do Rio de Janeiro. Interessado nas áreas de criação audiovisual desde criança, principalmente na parte de animação. Estudou Comunicação Visual Design na UFRJ, onde teve a oportunidade de aprender muito sobre a amplitude do design e sobre visão projetual. Em 2017 entrou no mercado de animação quando integrou a equipe do Combo Estúdio como editor de vídeo, onde teve a oportunidade de aprender de perto sobre o processo de concepção de animação. Flor é o seu primeiro projeto animado autoral.

Agradecimentos

Muita gente colaborou para que eu conseguisse realizar este projeto, então antes de tudo gostaria muito de agradecer a todas elas.

Em primeiro, agradeço imensamente à minha família que não apenas me deu todo apoio na minha jornada artística, mas que também sempre deram seu melhor na minha educação. O esforço de vocês foi primordial para que eu chegasse até aqui.

Meu orientador, Marcelo Ribeiro, que foi muito solícito em todo o processo do trabalho de conclusão, me ajudando a direcionar esse projeto para o caminho certo. Ao professor Henrique que participou da pré banca. E a todos os professores e profissionais que me ajudaram, e que ajudam todos os alunos no processo de formação, dividindo seu conhecimento e trabalho.

Aos companheiros de trabalho e amigos do Combo Estúdio, que me ensinaram muito ao longos desses anos e me presentearam muito conhecimento, mas também muito amor e carinho.

Agradeço meus amigos e colegas presentes na minha caminhada, que estão sempre comigo me mantendo de pé. Agradeço pela companhia, ensinamentos, risadas, inspiração e pelos vários momentos compartilhados. Vocês são essenciais para mim.

Também agradeço à todos os jovens designers, artistas e pessoas do audio visual que ainda estão tentando encontrar seu caminho e sua inspiração. Esta é uma história para nós.

Muito obrigado à todos.

Resumo

Esta monografia mostra o processo de criação do projeto “Flor”, entregue como trabalho de conclusão de curso em 2021. O projeto é um trailer animado em formato de animatic. Ele conta uma história autoral traduzida numa narrativa audiovisual fantástica.

O processo de criação contou com estudos sobre narrativa clássica e “jornada do herói”, assim como estudos sobre trailer e animação. Todas as áreas abordadas foram necessárias para que este projeto fosse produzido de forma concisa, mas para além deste, os estudos mostram como estas áreas se encontram de modo funcional para realização de qualquer projeto do gênero.

A finalidade desta monografia é mostrar os estudos base de cada área abordada, também mostrar as análises teóricas dos similares do projeto, e principalmente como todos os elementos para produção do projeto final se encaixaram na produção do mesmo.

Palavras-chave: narrativa visual, narrativa clássica, trailer, animação, animatic

Abstract

This thesis shows the process of creating the “Flor” project, delivered as a course conclusion work in 2021. The project is an animated trailer in an animatic format. It tells an authorial story translated into a fantastic audiovisual narrative.

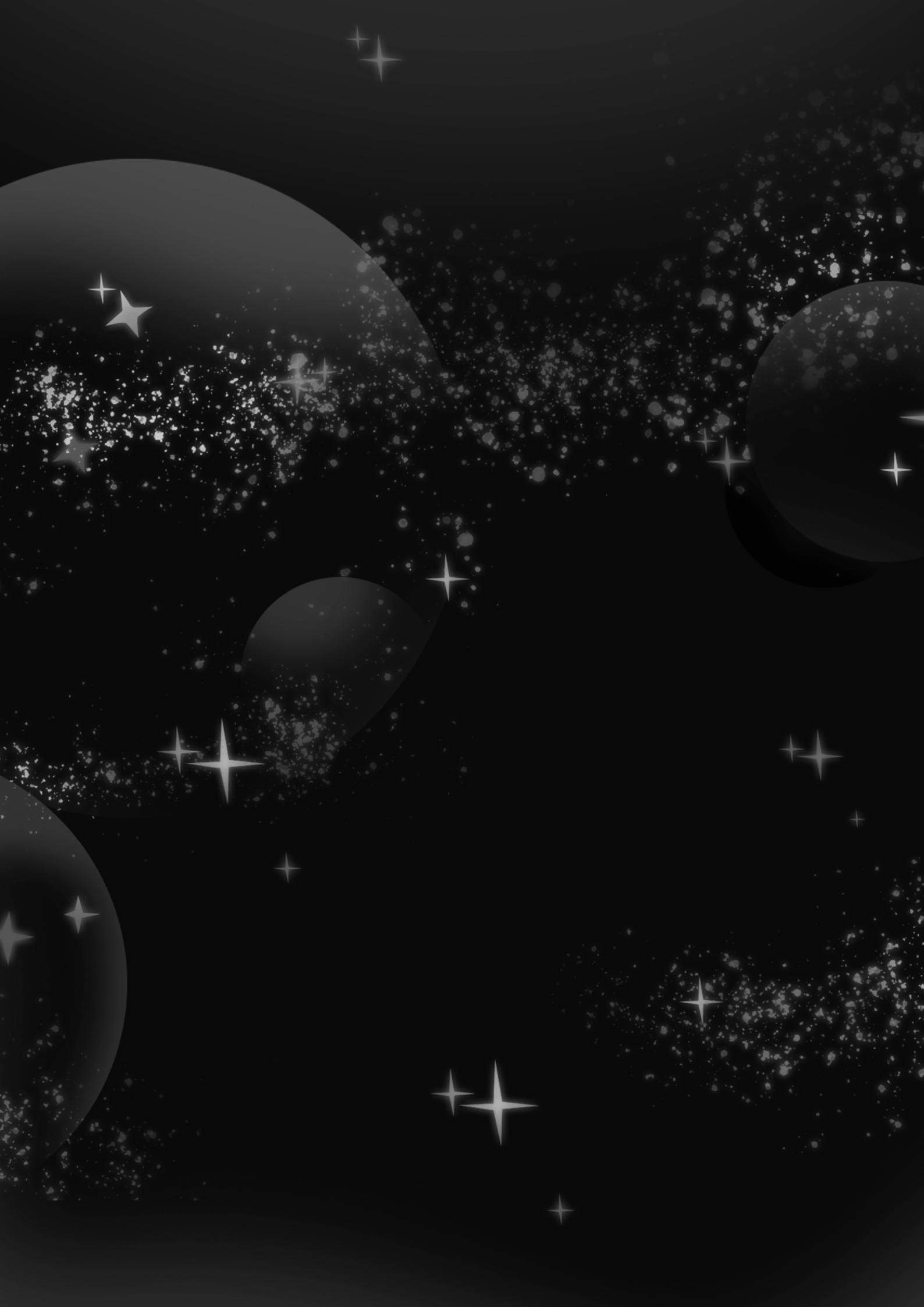
The creation process included studies on classic narrative and “hero’s journey”, as well as studies on trailer and animation. All the areas covered were required for this project to be produced concisely, but in addition to this, the studies presented how these areas can work together in a functional way to carry out any project of the same kind.

The purpose of this thesis is to show the basic studies of the covered areas, also to show the theoretical analysis of the project’s peers, and mainly to show how all the elements for the production of the final project fits into its production.

Keywords: visual narrative, classic narrative, trailer, animation, animatic

| SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
Sobre o projeto	9
1. NARRATIVA	11
1.1 Estrutura Narrativa Clássica	11
1.2 A Jornada do Herói adaptada de Vogler	12
1.3 Estrutura Aplicada na História	13
1.4 Trailer	16
1.5 Estudo de Similares	19
1.6 Estrutura adaptada para o Trailer	27
2. ANIMAÇÃO.....	30
2.1. Resumo da História e Definição.....	30
2.2. Resumo do Processo de Criação.....	32
2.4. Animatic	35
3. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO	37
3.1. História.....	37
3.2. Roteiro do Trailer.....	37
3.3. Personagens	37
3.4. Similares e Referências Visuais	39
3.5. Concept Art.....	43
3.6. Storyboard.....	50
3.7. Animatic	61
3.8. Edição de Vídeo e Finalização.....	63
4. PROJETO FINAL	65
CONCLUSÃO.....	66



| INTRODUÇÃO

Minha história, assim como a de muitos, começou na infância. Assistir desenhos animados, além de me entreter bastante, sempre foi um gatilho enorme pra minha imaginação. Acabei crescendo muito imaginativo e qualquer inspiração se transformava em uma história animada na minha cabeça, com direito a trilha sonora e tudo mais. Na adolescência tive a oportunidade de investir nas minhas capacidades. Fiz um curso de quadrinhos no OBERG em 2009 e alguns anos depois me interessei por edição de vídeo, quando comecei a estudar e criar meu conteúdo por conta própria. Ao longo da vida continuei desenhando e mexendo com conteúdo audiovisual, o que nunca me levantou dúvidas sobre qual futuro profissional e acadêmico eu queria.

No início da vida adulta pude cursar design na UFRJ e lá aprendi de tudo. Percebi a gama de possibilidades do design, e sem saber exatamente onde focar meus estudos, absorvi a variedade de conteúdo como oportunidade de descobrimento. Entre as diferentes aulas encontrei conforto e afinidade nas matérias de ilustração e vídeo, mas ainda não via a possibilidade de focar na área de animação. Foi em 2017 que recebi a oportunidade de estagiar com edição de vídeo em um estúdio de animação, e tenho trabalhado na área desde então. Minha visão sobre meus estudos e o que eu gostaria de produzir no futuro mudou bastante desde essa época. Percebi que trabalhar com o que eu sempre amei era possível, não apenas isso, percebi que colocar minhas idéias e histórias em prática era possível.

No meio tempo dessa jornada me mantive consumindo desenhos animados, obviamente com algumas mudanças. Assim como as séries e filmes animados mudaram com o passar dos anos meu gosto também mudou, mas o conteúdo de aventura, heroísmo e ação nunca deixou de me cativar. Me mantive fiel aos filmes produzidos por grandes empresas como Disney e Pixar, assim como as séries produzidas por Cartoon Network e outros, mas algumas coisas novas capturaram minha atenção. Ainda na adolescência embarquei no mundo dos jogos digitais e tive um contato com um outro tipo de animação, que me inspirou ainda mais a criar minhas histórias de aventura e a pensar em novos universos. Hoje tenho um conjunto de referências muito especial pra mim, carregado de histórias e visuais fantásticos, indo desde as animações infantis Pixar até os jogos RPG inspirados na cultura japonesa.

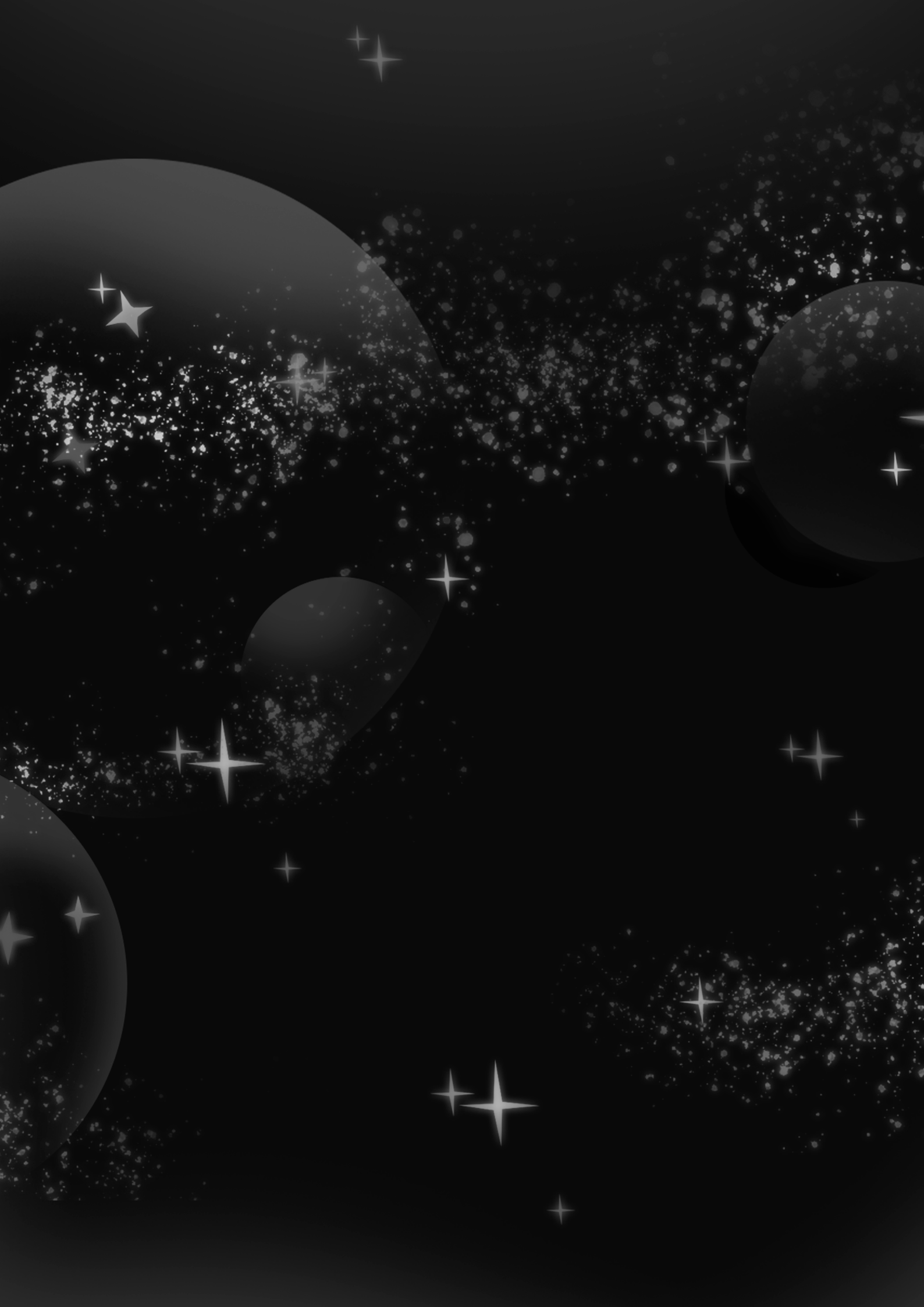
Atualmente, na conclusão do curso de Comunicação Visual Design, encontrei a oportunidade de colocar em prática toda inspiração, referências e conhecimento que acumulei ao longo dos anos para criar um projeto autoral. Decidi realizar um projeto de animação que consiste em apresentar uma prévia da minha história no formato de um trailer, e ao mesmo tempo construir uma narrativa visual através do animatic e do processo de storyboard.

Sobre o projeto

Eu sempre fui fascinado por histórias de fantasia cósmica. A ideia de contar e ilustrar algo que seria tão grande a ponto de ser fora do imaginável, sempre me inspirou. Uma das primeiras referências deste tipo de narrativa, foi na minha adolescência com o personagem “Alien X” da série animada “Ben 10: Força Alienígena”. O personagem é um dos seres mais poderosos na história, capaz de alterar toda a realidade, mas apenas se as entidades dentro de si concordarem em agir. Ele tem um visual que o retrata muito bem, uma figura humanóide, sem nariz ou boca, com pouca ou nenhuma expressão e um corpo que parece um céu estrelado. O personagem tem uma história muito interessante e envolve um dos arcos mais fantásticos e fora da realidade no desenho, diferente de tudo apresentado até então.

Mais tarde tive contato com o universo cósmico do jogo “League of Legends”. Existe pouco conteúdo animado que conte a história desse universo, mas o conteúdo ilustrado junto dos contos escritos basta para transmitir muito bem a narrativa. Trata-se de uma história de batalha entre o bem e o mal, mas em uma escala bem mais distante do que seria a perspectiva humana. Os personagens representam constelações e até galáxias inteiras, e tratam de assuntos como a expansão ou destruição total da realidade e do universo. O visual por sua parte, está sempre ligado a esses elementos cósmicos de planetas, estrelas e galáxias.

Esses dois exemplos foram grandes inspirações iniciais para a idealização da minha história, que depois evoluiu para a concepção desse projeto. Além de querer construir uma narrativa baseada nessas inspirações, eu sempre quis contar uma história que falasse um pouco da minha jornada pessoal e também da jornada de muitos artistas na busca de suas identidades. Nesse aspecto, a faculdade, além de me oferecer a base metodológica, trouxe uma grande carga de discussão para criação dessa história. No final, esse projeto não é apenas a reunião de uma pesquisa técnica, mas também uma reunião de diversas inspirações que me marcaram ao longo da vida.



| 1. NARRATIVA

| 1.1 Estrutura Narrativa Clássica

No início deste projeto encontrei uma questão que seria a espinha dorsal de tudo que iria construir: O que é narrativa? De acordo com a Oxford Language, “narrativa” seria a exposição de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos mais ou menos encadeados, reais ou imaginários, por meio de palavras ou de imagens. Em outras palavras, seria o ato de narrar, contar ou mostrar uma história, mas apenas isso não seria suficiente para criar uma boa narrativa. Então ao longo da história muitas pessoas estudaram a teoria de como contar uma boa história e então criaram estruturas que adotamos em nossas criações até os dias de hoje.

Quando rascunhei a história que queria contar, no início da produção deste projeto, percebi que ela se encaixava numa estrutura de narrativa clássica. Estudando a sua base, vi que sua provável gênese se encontrava em Aristóteles, nos estudos sobre poética. Neles, Aristóteles discute os conceitos da poética e descreve alguns limites entre a tragédia, a poesia cômica, a epopéia, entre outras. De acordo com ele, uma boa história era composta de início, meio e fim, esta seria a base da estrutura narrativa clássica. “Ser um todo é ter princípio, meio e fim. Princípio é aquilo que, em si mesmo, não sucede necessariamente a outra coisa, mas depois do qual aparece naturalmente algo que existe ou virá a existir. Pelo contrário, fim é aquilo que aparece depois de outra coisa, necessariamente ou na maior parte dos 30 casos, e a que não se segue nada. Meio é aquilo que é antecedido por um e seguido pelo outro. Portanto, é necessário que os enredos bem estruturados não comecem nem acabem ao acaso, mas sim apliquem os princípios anteriormente expostos.” (ARISTÓTELES, 2008, p.51).

A partir de Aristóteles, muitos estudiosos se detiveram no estudo da narrativa clássica e suas implicações. Um dos mais conhecidos seria Joseph Campbell, o conhecido criador da estrutura de “Jornada do Herói”. Ao longo de seus estudos de história, Campbell percebeu padrões recorrentes na mitologia e na religião no ato de contar suas histórias. Em narrativas sobre heróis e deuses, existiam muitos elementos em comum, como o chamado, a apoteose, o auxílio divino, entre outros. Em “O herói de mil faces”, Campbell organiza esses elementos em uma estrutura geral que poderia ser encontrada em muitas obras já existentes e também aplicada em obras futuras. Tanto a estrutura narrativa clássica, quanto a jornada do herói foram fórmulas narrativas que se desenvolveram hegemonicamente em obras no mundo todo, especialmente no ocidente. Sendo utilizada em livros, no teatro, na tv, no cinema, na animação, em jogos, etc.

| 1.2 A Jornada do Herói adaptada de Vogler

A estrutura de jornada do herói se tornou muito popular por volta dos anos 90, enquanto Christopher Vogler era consultor de roteiro para o Walt Disney Studios. Ele fez uma adaptação da estrutura de Campbell e a publicou num livro chamado “A Jornada do Escritor”. Na época, a estrutura adaptada foi aplicada em alguns filmes da Disney com o objetivo de melhorar o roteiro e tornar a narrativa desses filmes mais concisa. Com esse mesmo objetivo, a estrutura começou a ser aplicada em diversos outros filmes e passou a ser amplamente utilizada, principalmente no cinema.

A estrutura era composta por Doze estágios, compondo assim, o Monomito:

Estágio Um: Mundo Comum: Aqui é determinado como a história vai iniciar. O herói está num mundo em seu estado base, onde tudo é habitual e rotineiro. Este é o momento em que se determina o status quo do universo da história, que depois será interrompido pela aventura perigosa da jornada.

Estágio Dois: Chamado à Aventura: Há uma interrupção no status de normalidade deste mundo. Tudo que antes era normal e rotineiro agora é virado de cabeça para baixo e o herói é chamado a tomar uma atitude diante dos acontecimentos.

Estágio Três: Recusa do Chamado: No primeiro momento o herói encara de frente o seu chamado com dificuldade, pois a situação não é fácil. A aventura será emocionante, mas também perigosa, podendo até mesmo colocar em risco a sua vida. Há aqui um limiar de medo, cuja reação natural do herói é a hesitação.

Estágio Quatro: Encontro com o Mentor: Em muitas mitologias existe a figura do mentor. Um ser mais velho, mais sábio e que orienta o herói no início da sua jornada. É comum, inicialmente, a recusa de um grande chamado, mas com a orientação do mentor o herói se sente preparado para começar sua jornada.

Estágio Cinco: Travessia do Primeiro Limiar: O primeiro limiar é a estática do herói. É neste momento da história, depois de ter se preparado, que ele toma o primeiro passo real rumo à aventura.

Estágio Seis: Testes, Aliados, Inimigos: O começo da jornada pode ser caracterizado por um misto de beleza e medo. É uma experiência totalmente nova para o herói, em que ele passa por várias provas e deve vencer todas.

Estágio Sete: Aproximação da Caverna Oculta: Os heróis, depois de se adaptarem a este novo mundo, chegam próximo de seus grandes desafios. Eles fazem seus preparativos para chegar ao cume e lá cada um precisará encarar sua própria prova.

Estágio Oito: Provação: Agora o herói enfrenta seu maior desafio e o seu maior adversário.

Estágio Nove: Recompensa (Apanhando a Espada): Depois da crise da provação, os heróis se agarram à sua primeira vitória. Eles sobrevivem à morte e aproveitam sua recompensa, mesmo que este momento de alegria possa não durar para sempre.

Estágio Dez: Caminho de Volta: Depois de aproveitarem a vitória da Provação os heróis encaram uma escolha. Eles precisam decidir entre ficar no Novo Mundo ou retornar ao Mundo Comum. Seguindo para um local totalmente novo ou indo para um destino final.

Estágio Onze: Ressurreição: Aqui o herói encara seu último e mais perigoso desafio. É o momento que faz com que a história fique completa. Os heróis, evoluídos graças à jornada, precisam evoluir mais uma vez para encararem a morte de novo. É um último clímax, onde o herói morre e então renasce.

Estágio Doze: Retorno com o Elixir: Depois de sobreviverem à provação final, os heróis finalmente voltam para casa. Depois de toda a jornada, eles se encontram transformados pelos acontecimentos e voltam ao Mundo Comum com a noção de que nada será como antes, trazendo consigo algo para compartilhar com o resto.

Entender o Monomito me ajudou não apenas a estruturar minha história, mas também a compreender o que eu gostaria de contar. Cada estágio da estrutura possui um modelo que é facilmente identificável com parâmetros que eu queria contar com a minha história. Depois deste estudo passei a estudar como aplicar esta estrutura na minha história, e mais futuramente no meu trailer.

| 1.3 Estrutura Aplicada na História

1.3.1. Concepção

Mais adiante falarei sobre como o trailer pode funcionar como uma estrutura própria de narrativa, ao mesmo tempo que cria expectativa no espectador em ver uma versão maior desta narrativa no futuro. Mas antes de focar nos estudos de narrativa do trailer, eu sabia que precisava concentrar meus esforços em entender a história que eu tinha em mente para ser contada, antes de pensar em um trailer. Logo, para executar essa função eu estruturei uma história que depois será interpretada numa versão fragmentada para criação do trailer. Neste momento, o objetivo é escrever a história completa, numa base narrativa sólida. Então, me baseando na “Jornada do Herói” de Vogler, eu escrevi a história dividindo-a em atos.

1.3.2. História em Atos

ATO 1

Estágio 1: Mundo Comum ~*calmaria*

O início da história se passa no ateliê do Artista. Dentro uma bela e singela casa, no meio do campo. Vemos o ateliê. Um lugar confortável, cheio de utensílios de pintura e também **decorações floridas**. Um lugar onde um artista passaria tranquilas horas fazendo sua arte.

O Artista pinta uma imagem do **céu**.

Ele parece incomodado com o que está pintando, está sem inspiração e vontade de terminar. Ele dá umas pinceladas, olha torto, dá outra pincelada, então larga o pincel e suspira, como se desistisse.

O fato do Artista estar cabisbaixo e sem inspiração marca o início do arco pessoal dele. Ele procura por inspiração em algo além de seus horizontes, mas parece não encontrar.

Estágio 2: Chamado à Aventura *~tensão*

Uma tempestade chega

Um ser misterioso invade o ateliê do Artista com grande rebuliço

Ele entra como uma fumaça negra. Uma estática cobre o ar, e a “fumaça” emite rajadas de energia.

Os utensílios do ateliê caem, e o ambiente vira uma bagunça. Um som grave e tempestuoso preenche o espaço.

O ser cordialmente se apresenta (o Forjador) e então diz que quer mostrar algo para o Artista. Ele tenta se mostrar um semelhante, um amante da arte assim como o Artista, tentando atraí-lo.

O Forjador estende sua mão e mostra nela uma prévia do que parece ser um conjunto de estrelas, um **pedaço de céu**.

Estágio 3: Recusa do chamado *~tensão/pequeno clímax*

O Artista está amedrontado pelo acontecido, mas de certa forma está muito curioso e interessado. Ele tem ansiado por encontrar sua inspiração a tempo, e um ‘chamado do além’ parece ser algo extremamente oportuno. Mas este Forjador é confiável?

O arco pessoal do Artista começa a se desenvolver aqui. Ele busca algo que resgate sua paixão (à sua arte) e vê no chamado do Forjador uma oportunidade de viver algo novo, e de encontrar algo para além de sua imaginação. Algo que o faça reencontrar sua inspiração.

O Artista aceita a proposta. Ele toca nas ‘estrelas’ da mão do Forjador e então é envolto por ele em sua névoa misteriosa.

Tudo se torna turvo e sem forma por um momento. A atmosfera do ambiente parece virar de cabeça pra baixo. A energia, a estática e o caos cobre tudo nesse momento e depois se dissipa. Entrando em completo silêncio.

Vemos então o Artista num ambiente diferente, mais escuro e etéreo. Distanciando, vemos que ele está na palma da mão do Forjador, que agora se revela sendo um ser cósmico de proporções gigantescas.

ATO 2

Estágio 4 e 5: Encontro com o Mentor/ Travessia do Primeiro Limiar *~quebra de expectativa/calmaria*

O Forjador descontrai sua mão para revelar ao Artista onde estão. O ambiente negro e etéreo agora entra luz solar.

O Artista tenta mirar o olhar na luz, e então vemos que eles estão do lado de fora do planeta, flutuando livres no meio do Sistema Solar. Vemos a Terra, assim como os demais planetas e o sol.

O Artista fica admirado com a vista. Era magnífico, como ele nunca tinha imaginado ver.

O próprio Forjador comenta sobre a beleza da vista, mas diz que tem coisas maiores para mostrar ao Artista. Nesse momento o Forjador se mostra uma figura pacífica e diz que quer levar o Artista numa viagem pelo cosmo, para conhecer o que há muito mais além.

Aqui o Artista entra em total estado de admiração e fascínio. É de fato algo completamente novo e

impressionante, mas ao mesmo tempo é um tanto assustador.

Estágio 6: Provas, Aliados e Inimigos *~jornada*

O Forjador viaja junto com o Artista mostrando toda a magnitude das coisas que rodeiam seu pequeno Sistema Solar.

O Forjador conta que fez muitas das coisas que vêem, e dá o exemplo de uma constelação. Ele a apresenta como se fosse uma pintura, ou um artesanato. Diz o título de cada estrela, diz quando a fez, e até conta o que o inspirou a fazê-la.

Seguindo a viagem o Forjador dá alguns outros exemplos e conta algumas outras histórias.

Durante esse tempo há um momento de reconhecimento artista x artista, onde eles de certa forma se identificam um com o outro pelo ‘amor à arte’. Mesmo o trabalho deles sendo extremamente diferente um do outro, eles conseguem perceber suas semelhanças.

Estágio 8: Provação *~tensão/expectativa*

No final da viagem o Forjador conversa sobre seu verdadeiro propósito com o Artista. Ele viaja pelo cosmo procurando mentes brilhantes e seres que amem a arte, para então “ascenderem” e se tornarem forjadores como ele.

É uma proposta surreal. Ser escolhido significa se tornar um ser cósmico com a capacidade de criar estrelas, planetas, constelações e até galáxias inteiras. Seria uma ascensão da própria arte, chegar ao auge de toda a criação.

O Artista fica maravilhado com a proposta de certa forma e tem um momento de reflexão. Todas as possibilidades passam na sua cabeça. Ele procurava a muito tempo por sua inspiração, e agora ele recebe a oportunidade de realizar as obras mais grandiosas de todo o universo.

Ele finalmente encontrou a fronteira final da arte, mas...

Estágio 9: Recompensa *~quebra de expectativa/catarse*

Enquanto o Artista pensava, ele percebe uma **pequena flor** que estava no bolso de sua camisa e seu pensamento trava por um instante.

Todo esse tempo ele nem tinha percebido que ela estava ali. É uma orquídea branca, uma de suas flores favoritas. Uma das que ele cuida com mais carinho em sua casa.

Neste momento o Artista tem um grande momento de catarse.

Ele estava maravilhado com tudo que estava vendo na viagem, mas no momento que ele viu a **flor** em seu bolso ele lembrou como ama suas flores, e como ama muitas outras coisas do seu lar (sua casa, sua pequena cidade, seu pequeno planeta, etc).

A **flor** aqui se apresenta, narrativamente, quase como um personagem, uma entidade. Ela está na história para lembrar ao artista de suas origens, e do valor que há na simplicidade da sua vida, e na simplicidade da sua arte.

Ele sorri e parece ter uma resposta.

O Artista então nega a oferta do Forjador, mesmo sendo algo tão grandioso.

Aqui temos o ponto de virada do Artista, onde ele reencontra sua inspiração.

Estágio 11: Ressurreição ~*clímax tranquilo*

O Forjador fica completamente chocado, nunca esperaria esta resposta de um ser tão “pequeno”. Sua proposta deveria ser algo tão especial a ponto de ser irrecusável.

O Artista diz que por mais que haja beleza exuberante na grandeza das coisas que viu, o valor e amor que ele sente nas coisas do seu lar não tem comparação. Sentir a brisa que corre no quintal da sua casa, sentir o calor sol que bate em sua janela de manhã, regar suas **flores** e sentir seu aroma... são coisas pequenas mas valiosas. E ele não as trocaria nem por todas as estrelas.

O Artista aqui se revela o verdadeiro “mestre”, mostrando que cada um tem sua forma de encontrar o valor da vida e o valor da arte em si.

O Forjador vê questões que nunca pensou antes, as palavras do Artista realmente o tocam, e ele fica maravilhado com isso. Pensar que há grandeza na simplicidade é uma forma impressionante de ver a vida. É uma forma impressionante de perceber a arte.

O Forjador que até agora aparentava ser um ser absoluto e supremo, se mostra para nós como humano ao apresentar esses questionamentos.

O Forjador então respeita a decisão do Artista, agradece pela jornada, e o manda de volta pra casa.

Estágio 12: Retorno com o elixir ~*calmaria depois da jornada*

O Artista retorna, e está feliz e aliviado de se sentir em casa novamente.

Antes de entrar na sua residência, o artista olha para trás em direção ao céu, como se despedisse depois da incrível jornada e agradecesse pela oportunidade de autoconhecimento.

Então brilha no céu uma luz e o Artista vê um corpo celeste vindo em sua direção, parecido com uma estrela cadente.

Ao se aproximar, a pequena luz cadente posa gentilmente no gramado do Artista e dali nasce uma **pequena flor**.

Era um presente de cordialidade, como de alguém que mesmo sendo tão grandioso, tinha aprendido uma nova lição.

Termina aqui o arco do Forjador, onde reconhece um novo aprendizado e encontra valor em algo que não é a grandeza de suas criações.

| 1.4 Trailer

1.4.1. Sobre

Trailer é um objeto promocional e narrativo de grande utilidade nos dias de hoje, mas sua história percorreu alguns conceitos e discussões um tanto embaçadas. Minha intenção ao estudar trailer e estudar essa tese, foi ver a história do trailer para entender como ele nasceu e se desenvolveu. Também como a variedade de seus estudos possibilita hoje, uma compreensão muito maior dele e de como usá-lo. Ao longo do tempo seu uso se expandiu para campos além do cinema, como a televisão, teatro, livros, grandes eventos, jogos digitais, animações, clipes musicais e outros. Mas para isso foi necessário uma certa resignificação do que se considera um “trailer”. Este capítulo irá abordar um pouco da história do trailer e das discussões necessárias para entendermos a sua utilidade e também para termos uma base de como produzir uma narrativa de trailer que faça sentido.

1.4.2. Base Histórica

“É sugerido que o trailer veio para tipificar a promoção de qualquer produto que é, em sua essência, uma experiência.” (VOLLANS, 2014, p.i, tradução minha)

É difícil demarcar com exatidão o nascimento do trailer já que sua própria definição foi moldada com o passar do tempo. Alguns estudiosos dizem que o nascimento do trailer se encontra nas imagens estáticas projetadas no final dos filmes, outros defendem que se tratava de pequenos curtas feitos para promover projetos cinematográficos, mais tarde foi considerado como um tipo de advertising específico para filmes, independente de estética. Essas discussões datam acontecimentos do início da concretização da indústria do cinema, se tentássemos conciliar as diferentes definições iríamos encontrar um ponto em comum que seria a promoção da indústria do cinema. Durante muito tempo, se tinha estabelecido que “trailer” é um formato específico de promoção de um produto específico, no caso o produto cinematográfico, estritamente. No texto de Edwin, ele exemplifica essa definição retrospectiva com a tendência do Blu-ray (2014). “Sob a interpretação de Hamel, a atual tendência de promoção do Blu-Ray em DVDs, no qual uma coleção dos últimos lançamentos para o formato eram promovidos, não constituiria um trailer, presumivelmente devido à ausência de um único produto narrativo.” (VOLLANS, 2014, p.4, tradução minha). Ou seja, a nomenclatura em certa época se limitava a uma estética específica dentro de um contexto específico, no caso um outro vídeo (“reel”). “Mais tarde, o termo passou a se aplicar a curta-metragens encontrados em rolos de curtas livres de formato estético, então o termo passou a se aplicar amplamente a um tipo específico de advertising para filmes por volta de 1915 (Staiger 1990: 25)” (VOLLANS, 2014, p.4, tradução minha). Mais tarde o termo começou a ser aplicado a um tipo específico de “advertising” para filmes. Nesse caso o conceito se torna nebuloso, pois ao contrário do anterior este trata o trailer como sendo uma propaganda para filmes, livre de uma estética ou formato específico, podendo ser até mesmo um pôster ou cartaz.

No futuro, com os estudos direcionados à trailer e propaganda, começou-se uma tentativa de separar “trailer” e “advertising”. Surgiram dois estudos principais, o de “film trailer” e o de “persuasive trailer”. “Incorporado com a consideração de trailers como uma forma de persuasão, há o conceito que trailers diferem de anúncios num nível estético e que é a estética da organização da narrativa do trailer que faz com que ele funcione com uma capacidade única (cf Kernan 2004, Maier 2006).” (VOLLANS, 2014, p.5, tradução minha). O estudo de “persuasive trailer” defende que o trailer seria um pequeno filme que apresenta a junção de momentos específicos da obra original com o objetivo de criar uma narrativa que só poderia ser totalmente compreendida assistindo à obra completa. Seu objetivo era ser persuasivo, conduzir uma narrativa que fizesse o espectador se interessar em comprar o produto. O objetivo se mantinha comercial, logo, a relevância da existência do trailer dependia do quão bem ele desempenhava em questão de venda. Mas aqui, pela primeira vez, o trailer foi considerado um elemento narrativo audiovisual de intenção persuasiva. Sua definição poderia ser descrita como um objeto montado a partir de uma obra original, que cria uma narrativa própria, porém incompleta, com a intenção de persuadir o consumidor a acessar o produto final. Sua relevância nesse momento é valorizada, pois devido seu formato de construção, o trailer conseguia se diferenciar e se destacar das outras formas de “advertising” por ser uma mídia que conseguia se aproximar melhor do formato do produto, consequentemente aproximando melhor o espectador do produto. O produto aqui sendo apenas considerado como o filme. Segundo a visão de autores como: Haralovich, Klaprat, Faber e também O’Guinn, o trailer é uma espécie de prova do produto original, necessariamente

possuindo trechos (“excerpts”) do mesmo. A narrativa da obra se encontra nesses trechos, porém obviamente não está completa, mas se você se interessar pelo que viu pode acessar o conteúdo completo no produto. Esse estudo, contudo, tem suas “falhas”. Ele se deteve a estudar apenas a resposta das audiências (novamente sendo aqui considerado a única validade do estudo do trailer na época) sem levar em consideração a construção estética do trailer, além da negação da possibilidade de uso do trailer para promover produtos fora da indústria do cinema. Mesmo estes estudos, possuindo algumas ideias datadas para os padrões atuais, acabaram se tornando a base de melhor validação e explicação para os trailers. “O entendimento persuasivo, exemplificado por Haralovich & Klaprat, porém desenvolvido com maior detalhe por Kernan (2004), é a consideração dominante de que o trailer, e é aquele que vê os trailers como um texto que convence as pessoas a ver um produto, e portanto, implicitamente apenas digno de estudo com base nas respostas fiscais dos consumidores.” (VOLLANS, 2014, p.6, tradução minha).

Ao considerar que o trailer é apenas uma prova do produto a ser vendido (filme), é descartada uma gama de possibilidades, que inclusive poderiam abrir espaço para novas oportunidades de promoção. A estética do trailer (sendo estética não é apenas o visual, mas também a montagem e a narrativa) é desimportante nesses estudos prévios, justamente pelo trailer ser tratado apenas como um fragmento da experiência completa do filme. Mas com o tempo essa ideia se tornou vaga e a inovação se mostrou necessária, então outros formatos começaram a surgir e com eles, novas discussões. Surgiram trailers que não apenas aproveitavam e reproduziam a narrativa do filme, mas remontavam-o de forma a criar uma nova narrativa, diferente do filme. Percebeu-se que a recriação da estética e da narrativa podia exercer importante papel no processo de persuasão do público. Às vezes um tipo diferente de trailer conseguia capturar a atenção de um diferente tipo de público, que não era apenas aquele grupo de fãs que se estudava na época de Haralovich & Klaprat. O processo de criação do trailer começou a ganhar mais atenção, já que foi visto que a recriação desses moldes estéticos poderia gerar bons resultados.

Com o desenvolvimento da internet e das redes sociais, o trailer sofre inúmeros desdobramentos, tanto estéticos quanto conceituais. A ideia de que o trailer seria um produto promocional vindo do filme se torna irrelevante, uma vez que vários veículos fora da indústria do cinema passam a utilizá-lo. Seu formato e estética passam a ser adaptados para promover jogos, teatro, livros e até eventos, mostrando ser uma ferramenta efetiva para a promoção de conteúdos diversos. Houve muita dificuldade nos estudos passados em definir o trailer, e com o passar do tempo talvez tenha se tornado ainda mais complexo devido suas ramificações. Mas no geral, o que se prova com o passar do tempo é a efetividade do trailer em cativar a atenção do espectador, e a capacidade persuasiva de levá-lo ao produto final. Na construção de uma narrativa e estética, o trailer tem o potencial de levar o espectador para um novo universo de modo simples. Ele atua como objeto de criação de expectativa, servindo ao seu objetivo de promover outro objeto que pode cumprir, ou não, essa expectativa.

1.4.3. Conclusão do Estudo

Com esse estudo pude notar a gama de possibilidades do trailer e dos seus resultados. Em questão mercadológica, nem sempre um trailer que é uma prova fiel do produto original terá um bom resultado, seja por não despertar interesse ou por não ter fidelidade à expectativa criada para a obra original. Da mesma forma, um trailer que remonta, recria ou subverte o produto original não possui qualquer garantia de bom resultado, talvez pelos mesmos motivos do primeiro. “Eles entregam demais do filme” “Eles são melhores que os filmes” “Eles só mostram as partes espetaculares” “As

melhores piadas estão no trailer” “Eles mentem” “Eles são a melhor parte de ir pro cinema” “Eles são muito barulhentos”. Ao mesmo tempo, eles são usados por ambos os grupos exatamente como devem ser usados, como amostras grátis para ajudar na tomada de decisões de filmes. (Ibid: 1)” (VOLLANS, 2014, p.8, tradução minha). Estudando o artigo de Vollans vi casos onde ambos exemplos exibiam bons e maus resultados. A questão observada é que o trailer acaba por se tratar de um grande potencial de promoção de um produto, o que não impede sua má utilização, ou um mau resultado. No geral seu formato mostra eficiência no objetivo, mas se limitar apenas nesse fato também se mostra vago. Diferentes trailers para diferentes obras e diferentes públicos mostram diferentes resultados. O que aproxima seu uso com o sucesso de seu resultado pode ser um cuidadoso processo de estudo na criação e utilização do mesmo. Esse estudo pode incluir a afinidade do público com o conteúdo do trailer, o seu formato, a mídia de divulgação e principalmente a construção da narrativa do trailer.

Se tratando do meu projeto, não foi minha intenção fazer um estudo aprofundado na questão mercadológica, que pelo que eu observei, tem muito a ser visto. Meu foco é compreender o trailer, sendo uma narrativa simplificada de uma história, e como desenvolvê-la num futuro. Entender os conceitos e a história do trailer foi importante para entender seu processo, mas para o meu projeto, o mais valioso foi notar o potencial da construção de uma boa narrativa de trailer. Dando seguimento ao aprendizado de criação de trailer, eu pesquisei alguns similares para chegar à conclusão do que eu precisaria para criar uma boa narrativa de trailer.

| 1.5 Estudo de Similares

Estudando sobre trailers, concluí que uma das melhores formas de entender como criar uma boa narrativa para um trailer seria estudando similares. Analisar quais eram suas propostas, e em alguns casos vendo como suas obras completas são entregues, foi uma boa maneira de seguir o estudo. Aqui falarei de alguns similares coletados para ajudar na construção desse projeto. Comecei pesquisando pelas duas estruturas base do meu projeto, que são trailer e animação, então reuni quatro exemplos. O primeiro deles é o primeiro trailer do filme “Frozen 2” da Disney. Ele apresenta uma estrutura clássica de trailer de filmes de animação da indústria pop, mostrando uma montagem que resume um bocado da história que pode ser vista no filme completo, ao mesmo tempo que constrói uma narrativa própria que caracteriza muito bem a personagem principal. Os outros três trailers de animação seguintes possuem estruturas diferentes entre si, mas por estarem mais fora da curva da indústria pop de cinema e TV eles apresentam algumas singularidades muito úteis de estudo. Estes são trailers vindos de campanhas de financiamento coletivo para séries animadas, logo não se tratam de grandes produções a nível Disney. Isso permite que construam narrativas, tanto de história quanto de trailer, mais independentes ao passo que a persuasão para compra do produto final, neste caso o financiamento, é mantida.

1.5.1. Relatório Trailer Frozen 2



Figura 1 - Print do Trailer: Walt Disney Animation Studios. **Frozen 2 | Official Teaser Trailer**. 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=eSLe4HuKuK0&fbclid=IwAR1MrknnmXMHJ67g2gfU-muZo7-MdVnTFEnHRyI-uchiZWUqOFngMpsuSNlk> . Acesso em: 11 jan. 2021.

Pesquisando sobre trailers de filmes, principalmente de animações, me deparei com um objeto que despertou muito o meu interesse. O primeiro trailer teaser do filme Frozen 2 se destacou muito pra mim como sendo um bom trailer, dando boa prova da essência do filme ao mesmo tempo que guarda bem os mistérios do longa-metragem.

O trailer começa com uma sequência que traz um ar bastante misterioso. A protagonista está na praia, durante o que parece ser uma tempestade e usa seus poderes para adentrar no mar furioso, fazendo isto algumas vezes. Se tratando de um filme sequência, os fãs e pessoas que conhecem a história absorvem estas primeiras cenas do trailer com um gosto especial de curiosidade. Essa não é uma situação comum para a personagem, o que gera bastante expectativa para o espectador. Ao mesmo tempo, para não conhecedores da franquia, a primeira parte do trailer passa muito bem a sensação de mistério. Levantando perguntas como: “quem é esta mulher?”, “por que ela quer entrar no mar no meio de uma tempestade?” e até mesmo “o que são estes poderes que ela possui?”. Esse momento termina com ela, aparentemente, não conseguindo alcançar seu objetivo, deixando a possível resolução para o longa-metragem.

Depois da primeira sequência temos um corte mostrando a época de lançamento do longa seguida de outras cenas do filme. Vemos a personagem Ana no castelo rodeado de cristais misteriosos, Kristoff montado em Sven correndo junto de um conjunto de alces, Ana sentada sozinha em um local escuro, seguida da mesma subindo o terreno e pulando de uma grande altura, Elsa usando seus poderes em algo que parece um fogo rosa, uma menina desconhecida olhando para um rastro que percorre o chão e levanta um rapaz misteriosamente como o vento, e depois vemos os protagonistas olhando para uma grande paisagem que traz a sensação de aventura e de novidade. Para finalizar, temos o título do filme e uma cena de Ana desembainhando uma espada e indo na direção do espectador, como

que se defendesse de algo que surgiu. Todas estas cenas possuem pouca conectividade entre si, dificultando o espectador de juntá-las para descobrir a história do filme. Mas uma coisa que sem dúvida as une é a sensação de uma nova aventura à caminho.

Ao meu ver, o vídeo cumpre bem o papel de ser um bom trailer. Cria grande expectativa tanto para fãs quanto para não fãs na franquia, mantendo um bom mistério sem revelar muita informação. O ato de mostrar cenas que levantam a sua curiosidade e logo as interromper, deixando a resolução para depois, é o que traz expectativa, e que no meu conceito, caracteriza um bom trailer.

O longa-metragem é uma história sobre autodescobrimento, amor, passado, solidão, superação e confiança. Falando sobre a personagem Elsa, no filme ela percorre uma jornada para saber sobre o passado dos seus pais, o passado do recém conhecido povo da floresta e para descobrir quem ela realmente é. No trailer, temos um momento que mostra bem essa jornada, por mais que não revelada no mesmo. Na primeira metade do trailer temos a sequência de Elsa enfrentando o mar e a tempestade com toda sua força e coragem rumo ao que, para o espectador, é o desconhecido. A atitude implacável e a vontade de superar o obstáculo, acompanhada do fato de estar sozinha, resume muito bem a jornada da personagem no filme; e por este motivo gostaria de me deter especialmente nesta sequência para o desenvolvimento do teaser do meu próprio projeto. Na minha visão, essa única sequência isolada já seria um bom teaser inicial para a história de Frozen 2. O trailer por inteiro funciona perfeitamente bem, mas a primeira sequência já carrega toda a essência do longa-metragem. Tenho esse exemplo como uma boa referência para a criação do meu teaser, mas também como meta. Pretendo conseguir transferir a essência da minha história para uma sequência prévia, assim como esse trailer de Frozen 2.

1.6.1. Critical Role: The Legend of Vox Machina Animated Special (on Kickstarter)



Figura 2 - Print da campanha de: Critical Role. **Critical Role: The Legend of Vox Machina Animated Special**. 2019. Disponível em: <https://www.kickstarter.com/projects/criticalrole/critical-role-the-legend-of-vox-machina-animated-s>. Acesso em: 11 jan. 2021.

Tempo da apresentação: 06;11

Tempo do teaser da animação: 01;00

Objeto final do projeto: Série animada

Teor da apresentação: humorístico, aventureiro

Gênero da história: Aventura

Sinopse: Um grupo de heróis com diferentes personalidades e habilidades se unem para combater um mal maior, enquanto aprendem a lidar uns com os outros e a como trabalhar em grupo.

Sobre a história: A história original se derivou de uma campanha de RPG transmitida online pelo grupo Critical Role, e neste projeto eles contam uma nova história dentro do universo criado pelos mesmos.

O teaser apresenta uma montagem que mostra um pouco do universo, do grupo Vox Machina e também do que se trata a história. Tudo isso com uma épica trilha sonora cantada, típica de aventuras RPG.

No início nos é apresentado um estranho objeto que cai no chão e brilha, transicionando para um belo cenário medieval com florestas, cidades e dragões sobrevoando. Então vemos os personagens pela primeira vez, saindo de uma escura neblina para depois os vemos em sequência. Eles parecem se preparar para a batalha. Temos uma transição com efeito especial e vemos uma figura segurando o objeto do início do teaser, rodeada de fogo e lacaios demoníacos, caracterizando-se como vilão. Logo após, vemos os heróis lutando contra esses lacaios, e então o teaser nos mostra quem é cada um deles, mostrando seus nomes. Na próxima cena vemos os heróis se aproximando do que parece ser o seu destino. A música diminui o ritmo e parece entrar em uma ponte, vemos então um rei caído em seu trono e a mulher ao lado segura o objeto misterioso se tornando um grande monstro. A música cresce novamente e se torna ainda mais épica enquanto os heróis chegam e se deparam com o grande monstro. Então temos o clímax dos heróis indo contra o grande vilão, nesse momento tudo se ilumina e vemos o título.

O teaser apresenta muito bem a história. Os personagens, em destaque, são muito bem caracterizados em cada uma de suas ações. Temos a apresentação do grande vilão e do que a história provavelmente gira em torno, mostrando o essencial e deixando apenas os bons questionamentos para o espectador. Além da boa apresentação, o teaser tem um ótimo escalonamento, começando com um mistério, permeando a provável trama, e no final temos o grande clímax que é a batalha épica.

1.5.2. Wakfu: the Animated Series - Season 4 (on Kickstarter)



Figura 3: Print da campanha de: Ankama. **Wakfu: the Animated Series - Season 4**. 2020. Disponível em: <https://www.kickstarter.com/projects/ankamaanimations/wakfu-the-animated-series-season-4>. Acesso em: 11 jan. 2021.

Tempo do teaser da animação: 01;33

Objeto final do projeto: Série animada

Teor da apresentação: ação, aventureiro

Gênero da história: Aventura

Sinopse: Wakfu conta a história de Yugo, um garoto com habilidades especiais que vive uma jornada para descobrir seu próprio caminho, e também suas origens. Encontrando vários heróis no caminho, ele acaba criando um grupo de aventureiros que lutam contra as forças do mal. Na temporada 4, após uma grande batalha, o grupo de aventureiros se encontra no Reino dos Deuses. Um lugar que os surpreende com um novo desafio, mas que talvez seja grande demais para eles encararem.

Sobre a história: Wakfu é uma série animada feita pelo Ankama Studio. Muito inspirada pelos MMORPGs e animes, se tornou uma série amada com um público fiel. Teve 3 temporadas financiadas pela Netflix e agora uma quarta através de financiamento coletivo.

O trailer mostra a história da quarta temporada de Wakfu, focando no universo recém expandido da série e principalmente no novo desafio encontrado pelos heróis.

O trailer começa nos mostrando uma visão extraterrestre, que se aproxima pela galáxia e pelos planetas até chegar no nosso planeta de destino. Encontramos então um lugar mágico, coberto por uma vasta floresta e grandes aros que se assemelham a portais. Somos levados até um local, aparentemente sagrado, onde os seres deste planeta se reúnem em torno de um que se senta num trono. Depois disso vemos um espadachim indo de encontro a um “losango” fantástico, que emite trovões e uma energia um tanto assustadora, indicando perigo eminente. Logo após temos uma explosão, e o lugar belo e fantástico que nos é apresentado no início começa a ser destruído. Vemos cenas de alguns

personagens em perigo e sofrendo devido a todo o caos, seguido de cenas de outros personagens que aparentemente são vilões. Então no meio das ruínas, o ser sentado no trono se levanta contra a ameaça. Ele gera duas espadas mágicas, se transforma e voa em direção ao “losango” vermelho que paira do céu. O teaser então termina com o título da série.

Esse teaser é claramente a prévia de uma aventura muito grandiosa, mas talvez por ser uma sequência, acaba trazendo muitas informações em aberto. Nos é apresentado um mundo que é destruído logo em seguida, sem muita clareza do motivo. Também é mostrado algumas figuras de personagens que parecem importantes, mas não vemos o arco de história da maior parte. Porém se ignorarmos por um momento o fato de se tratar de uma continuação e focarmos na narrativa do próprio teaser, podemos concluir que é um bom teaser. Ele nos mostra diversos elementos fantásticos, tanto de cenário quanto de história. A trilha sonora acompanha desde o início para criar a atmosfera épica que o visual pede. No final temos um teaser que capta muito bem a atenção do telespectador pela grandiosidade e epicidade da narrativa

1.5.3. **BAĬDIR - the animated series** (on Kickstarter)



Figura 4: Print da campanha de: Andarta Pictures. **BAĬDIR - the animated series**. 2020. Disponível em: <https://www.kickstarter.com/projects/andarta-pictures/baidir-the-animated-series>. Acesso em: 11 jan. 2020.

Tempo do teaser da animação: 00;33

Objeto final do projeto: Série animada

Teor da apresentação: misterioso, aventureiro

Gênero da história: Aventura

Sinopse: A história se passa em uma Paris futurista, onde um pequeno herói chamado Baidir faz de tudo para encontrar a sua irmã perdida e restaurar a sua família, enquanto uma outra grande questão acontece: a tentativa de restauração do equilíbrio do planeta.

Sobre a história: A história foi idealizada por Slimane Aniss e colaborada por Charles Lefebvre e Thierry Rivière. Com seu primeiro teaser em 2009, Baidir é uma fábula que fala sobre família e eco-

logia.

O teaser mostra um pouco da jornada do jovem herói em busca de sua irmã, em um mundo fantástico, mas que ao mesmo tempo se parece um pouco com o nosso.

O início do teaser nos mostra uma cidade futurista que podemos perceber ser Paris. Vemos prédios com uma aparência atual misturados com grandes construções futuristas. Logo então vemos Nayah, a irmã do protagonista, feliz em um ambiente que parece ser um quarto de criança. Depois temos um corte para uma cena onde vemos os pés de um personagem correndo por uma estrada florida. Na mesma perspectiva vemos Nayha sendo levada embora por uma pessoa encapuzada. Logo após isso voltamos a ver a cena do personagem correndo, mas agora de um novo ângulo. Podemos ver que é Baidir correndo em uma estrada florida, mas esta com uma atmosfera um tanto fantástica e mágica, diferente do ambiente que vimos antes. Na próxima cena vemos uma grande estrutura do lado de fora do planeta, que aparenta ser uma estação espacial. Depois vemos cenas alternadas de Nayha sendo arrastada por algo mágico que parece ser um portal, e de Baidir correndo na estrada florida. Quando Nayha desaparece no portal vemos a conclusão da cena da corrida de Baidir, onde ele pula de um precipício para um cenário ainda mais mágico que a estrada onde corria. Até agora toda a trilha sonora se manteve linear e branda, mas ao mesmo tempo épica, passando uma sensação de mistério e até de vazio. Depois de uma transição em tela preta temos o título da série, neste momento a trilha sonora “acorda” e ganha um tom de mais ação e aventura. Então o vídeo termina com o poster do projeto no Kickstarter.

Esse teaser não conta tanta história, mas parece se deter muito mais em como criar uma boa atmosfera para o espectador. Assistindo, eu acabei me conectando de uma forma muito mais “sensorial” do que com os outros teasers aqui mencionados. Ele apresenta bem o fio condutor da história, que é o pequeno herói correndo atrás da sua irmã, mas parece deixar o restante da história à cargo da imaginação de quem assiste. O cenário fantasioso é como um livro aberto, podendo levar pra diversos lugares, mas junto do cenário futurista cria um grande mistério. Você se vê até o final perguntando onde estão os personagens e para onde vão, e o teaser não responde. A trilha sonora dá um ótimo tom a esse mistério. Combinado com toda a ambientação visual, ela mantém um ritmo sereno e ao mesmo tempo épico. Esse contraste de sensações e visuais é definitivamente a coisa mais marcante do teaser e do projeto.

1.5.4. Aplicação do estudo no projeto

Cada um dos teasers apresentados possui ao menos uma característica que pretendo aproveitar no meu projeto. No âmbito geral, todos são referência pelo fato de serem bons teasers. Conseguir traduzir a história de uma forma rápida e transmitir a sensação e emoção da obra, são objetivos que eu julgo terem sido alcançados pelos três exemplos dados. Sendo assim, além de aproveitar essa fonte que as referências possuem, pretendo usar características específicas de cada uma para inspirar meu próprio projeto.

Começando pelo “Critical Role: The Legend of Vox Machina Animated Special”, pretendo aproveitar a forma que eles construíram a emoção e epicidade do trailer. O roteiro e storyboard deste criou uma boa crescente à história apresentada. O tema aventureiro pede uma alta energia, então o trailer começa com o impacto da cena onde o estranho objeto que cai. Temos depois um tempo de mistério e calma para nos introduzir ao universo e aos personagens, e então a energia volta a subir quando vemos os inimigos e a cena de batalha. Mesmo “subindo e descendo”, a energia e tensão do teaser está constantemente subindo, sendo construída para o “grande final”. Isso fica claro com a pro-

gressão da trilha sonora. O momento prévio do clímax é onde realmente a tensão parece abaixar. Os vocais até dão uma pausa nesse momento, deixando espaço para a ponte da trilha sonora de fundo. Após esse recuo, toda a tensão e energia volta de uma só vez para finalizar o teaser em seu clímax. Esse “timing” da pausa para o clímax é o que mais me interessa usar. No início teremos uma energia mais tranquila para apresentar o personagem principal e o ambiente em que está, depois a tensão vai subir para introduzir a aventura e o segundo personagem da história. Então teremos uma pausa na energia que, na minha história, é o momento que o protagonista aceita embarcar na jornada. É o momento onde o mistério toma conta da narrativa e nós, espectadores, não sabemos o que está por vir. Da mesma forma que acontece na referência, na cena onde a mulher, ao lado do rei, segura o objeto misterioso. Então o grande final vem em seguida, quando nos é revelado o que acontece com o protagonista e o ser misterioso, num momento de glória e alta tensão. Assim como na referência, onde vemos a mulher se transformar num grande monstro que os protagonistas enfrentam em sua batalha final.

Em “Wakfu: the Animated Series - Season 4” temos bons elementos fantásticos que dão a sensação de uma aventura de grandes proporções, e é isto que pretendo absorver para usar no meu teaser. O início deste teaser mostra um ambiente muito similar ao que possui na minha história, não apenas imageticamente. Vemos uma grande galáxia, e as cenas seguintes vão nos aproximando até chegarmos no planeta fantástico da história. A música começa com algo que parece um coro celestial, que transiciona até uma trilha menos etérea. Estes elementos dão um ar de muita grandiosidade à história. Eles trazem a sensação de que a história que vai ser contada é algo para além das barreiras de uma jornada comum, de que se trata de uma aventura para além da dimensão material e até da imaginável. Por mais que a progressão geral da minha história não seja a mesma que desta referência, a atmosfera que ela cria, principalmente no início, é bastante semelhante. A minha história começa no mundo terreno e comum, mas após atender um chamado, o protagonista é levado para este ambiente além da imaginação. Neste momento, o clímax está na vislumbre deste novo lugar fantástico, onde provavelmente está a resposta para o dilema que o protagonista enfrenta.

Quero aproveitar do aspecto mais sensorial criado pelo teaser de “BAÏDIR - the animated series”. O teaser se destaca pelo contraste dos visuais e também da trilha sonora. O visual fantástico dos cenários naturais parecem opostos aos cenários futuristas, nos fazendo questionar como esses dois ambientes podem estar relacionados na história. A trilha sonora mantém um ambiente que parece manter este contraste, sendo épica e ao mesmo tempo tranquila. Os elementos visuais e sonoros juntos criam um ambiente sensorial que te mantém confortável e ao mesmo tempo tenso. Essa atmosfera criada pelo teaser mantém o espectador interessado, não se limitando a chamar sua atenção apenas pela trama da história, mesmo ela ainda sendo o foco principal. Pensando na minha própria história, pretendo me inspirar nesta referência para criar um teaser que consiga cativar o espectador, não apenas pela trama, mas também pela cativante atmosfera. O início da minha história, onde conhecemos o protagonista, precisa ser um ambiente confortável. Um lugar que transmita a sensação de lar, pois este é o valor deste cenário na história. Em seguida, quando chega a premissa da aventura, teremos a entrada da tensão, que significa a mudança do status quo na narrativa. Mas até mesmo essa tensão precisa ser um tanto branda, pois na minha história esse é um momento misterioso que precede a entrada do cenário etéreo. Há uma grande ruptura de status, mas não há batalha ou grande confronto, portanto não há justificativa para criar um ambiente de alta energia, como por exemplo na referência de “Critical Role: The Legend of Vox Machina Animated Special”. Diferente do teaser de “BAÏDIR - the animated series”, no meu teaser teremos um grande clímax no final, já dito como sendo a revelação da dimensão da grande jornada. Então essa atmosfera branda, vai crescer para algo maior no final.

De qualquer forma, pretendo que o meu teaser consiga construir uma atmosfera parecida com a do teaser de “BAĬDIR - the animated series”, mantendo fidelidade ao ambiente fantástico, contrastante e etéreo.

| 1.6 Estrutura adaptada para o Trailer

Este é o momento que os estudos de trailer se encontram com a estrutura da história para criar uma nova narrativa. O objetivo é criar uma narrativa simplificada da história original, e ao mesmo tempo criar um conteúdo audiovisual que sirva como base para desenvolvimento deste projeto num futuro. Novamente usei a estrutura de jornada do herói de Vogler para separar a história em estágios, desta vez mais simplificados.

Estágio 1: Mundo Comum

Vemos em primeiro plano um canteiro de flores estreladas, e em segundo plano a Artista sentada em um banquinho pintando em seu cavalete. Temos uma transição de foco do primeiro para o segundo plano.

A Artista está pintando um céu estrelado com uma grande estrela no centro.

Vemos o rosto da Artista que não parece muito satisfeita com seu trabalho.

Estágio 2: Chamado à Aventura

Do lado de fora da casa vemos nuvens se aglomerarem no céu dando início a uma tempestade.

A Artista nota a tempestade chegando.

A Artista em cima de sua cadeira tenta fechar a janela.

Uma névoa misteriosa invade o ambiente bruscamente através da janela.

Artista se assusta e cai da cadeira

Estágio 3: Recusa do chamado

A névoa começa a envolver o ambiente e a Artista está assustada

A névoa se movimenta pelo ambiente e começa a tomar uma forma no centro da sala

A névoa toma a forma e vemos o Forjador.

A artista olha para o Forjador assustada.

Estágio 4 e 5: Encontro com o Mentor/ Travessia do Primeiro Limiar

Vemos a artista encolhida em um canto e no centro vemos o Forjador em pé no meio da sala. Ele está na direção da Artista, então olha para o lado (para fora do plano).

Forjador olha para o cavalete.

Olhamos mais uma vez a pintura de céu estrelado que a Artista fazia.

A Artista está de perfil, também olhando para o cavalete (fora do plano). Ela se vira de volta para o Forjador e se assusta. Vemos sobre ela a sombra da mão do Forjador começar a aparecer.

Estágio 6: Provas, Aliados e Inimigos

O Forjador ao centro, estende sua mão na direção da câmera encobrindo-a.

O Forjador estende a mão na direção da Artista. Ela assustada, se protege. O Forjador vira sua mão para cima e a abre criando uma estrela, ou algo que parece uma pequena galáxia. A Artista então olha

curiosa.

Vemos mais de perto a mão do Forjador segurando a “estrela”.

A Artista olha maravilhada para a “estrela”, podemos ver o reflexo da mesma em seus olhos. Ela então olha para cima na direção do Forjador.

O Forjador olha na direção da Artista e parece acenar com a cabeça.

Estágio 8: Provação

Vemos ambos personagens em plano aberto, com a “estrela” que o Forjador segura ao centro. A Artista se aproxima para tocá-la.

A mão da Artista se aproxima da estrela. No momento que a Artista a toca, ela brilha e explode em luz até preencher todo o ambiente. Logo em seguida temos uma transição dessa luz para uma completa escuridão.

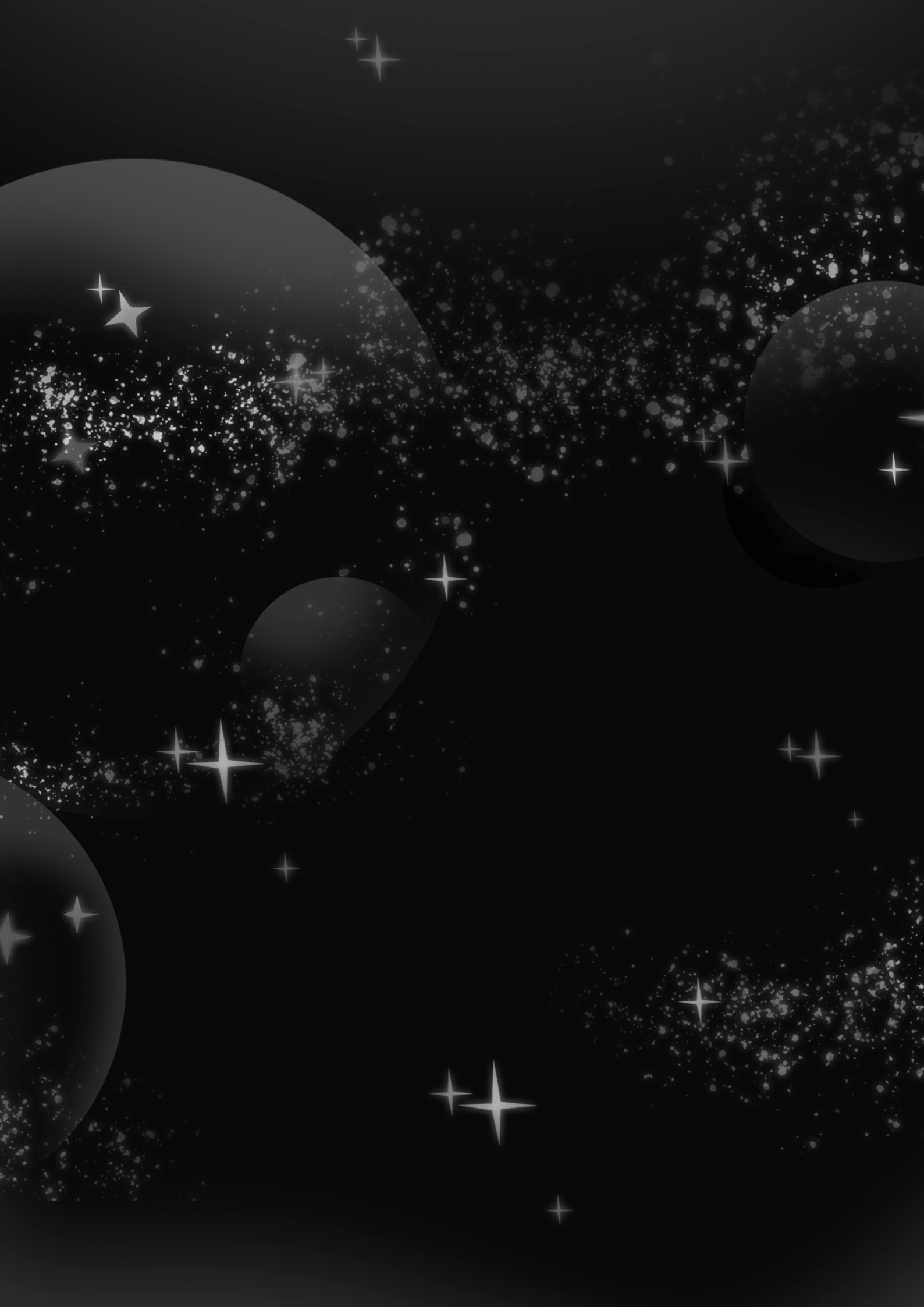
Estágio 9: Recompensa

Vemos o punho fechado do Forjador em meio à escuridão.

O punho do Forjador se abre e revela a Artista em pequeno tamanho na palma de sua mão.

Vemos que a Artista foi transportada para um ambiente que parece o espaço sideral. Ela, maravilhada, admira a paisagem.

A cena escurece, com exceção da flor na lapela da Artista. Que entra em foco e transiciona para o título “Flor”.



| 2. ANIMAÇÃO

| 2.1. Resumo da História e Definição

De acordo com a Oxford Languages, o termo “animação” é definido como “ação ou efeito de dar alma ou vida a algo”. No meio de arte e do design, este significado define muito bem o ato de dar vida à histórias, ilustrações e imagens através do movimento.

A raiz da concepção de criar imagens que se movem pode ser percebida desde a época pré-histórica. Nas pinturas rupestres muitas vezes eram encontradas figuras de animais com mais de dois pares de membros, que simbolizavam a intenção de representá-los correndo. Além de diversos outros registros imagéticos históricos, como as pinturas nos templos egípcios e os vasos decorados da Grécia Antiga. “Em 1600 AC o Pharaoh Egípcio Rameses II construiu um templo para a deusa Ísis que possuía 110 colunas. Ingenuamente, cada coluna tinha uma figura pintada da Deusa em uma troca de posição progressiva. De cavaleiros e carruagens correndo pela imagem - Isis parecia se mover! Os Gregos Antigos algumas vezes decoravam potes com figuras em sucessivos estágios de ação. Girar o pote podia criar uma sensação de movimento.” (WILLIAMS, 2012, p.12, tradução minha.). Então notamos que desde a antiguidade existia o desejo de retratar o movimento, inclusive já representada pela imagem-sequência. Desde então as técnicas de representação do movimento através da imagem evoluíram e tomaram novas formas. Por todo o mundo começaram a surgir maneiras de realizar estes experimentos, assim como de criar narrativa a partir deles. Para objetivos de pesquisa, resumirei alguns acontecimentos históricos numa ótica mais ocidental e também europeia, mas sem esquecer do espaço e importância que a animação ganhou ao redor de todo o planeta. Mesmo após o descobrimento da fotografia, por volta de 1830, as representações da imagem em movimento continuaram sendo feitas através de desenhos e ilustrações. Alguns desses experimentos são o Thaumatrope, o Phenakistoscope, o “Wheel of Life”, o Praxinoscope, o Flipper Book, entre outros. Estes são objetos que surgiram a partir de pesquisas sobre um conceito físico descoberto por Peter Mark Rodet, chamado “a persistência da visão”. “Este princípio repousa no fato de que nossos olhos retêm temporariamente a imagem de qualquer coisa recém vista.”(WILLIAMS, 2012, p.13, tradução minha.). Esta seria a base científica do porquê a animação funciona. Em certo momento essa concepção, unida ao descobrimento da fotografia, capacitou o nascimento do cinema, onde fotografias tiradas em sequência eram exibidas por um dispositivo de projeção. Aqui vemos o papel importante do entrosamento dos estudos científicos com a arte em si. Através destas pesquisas e descobertas, foi possível que inventores, estudiosos e artistas tivessem meios para posteriormente criarem suas narrativas audiovisuais (neste primeiro momento apenas visuais). Com o passar dos anos, a animação alcançou novos patamares e novas formas de criar narrativas, graças às pessoas que empurraram seus limites através da arte e da ciência.

Muitos experimentos de imagem com movimento surgiram durante a segunda metade do século 19, mas foi em meados dos anos 20 que vemos surgir os primeiros “cartoons”. Desenhos que não apenas se moviam, mas apresentavam personalidade e vida de alguma forma. Entre 1905 e 1911, existia uma história em quadrinhos publicada em jornal chamada Little Nemo de Winsor McCay, um

dos pioneiros da animação. O cartoon debutou nos cinemas em 1911, contando com cenas animadas dos desenhos. Outro ato marcante de McCay foi o lançamento de *Gertie The Dinosaur*, em 1914. O curta era uma animação interativa e possuía um personagem que apresentava bastante personalidade. Suas obras e técnicas foram muito relevantes na época e foram aproveitadas por muitos artistas animadores posteriormente. Embora na época McCay se considerasse precursor da animação, antes dele ocorreram outras experimentações. Como por exemplo, Émile Cohl na França, que lançou um curta totalmente animado em 1908 chamado “*Fantasmagorie*”. Dada época, os cartoons do personagem Felix se tornaram quase tão populares quanto os filmes de Charles Chaplin, cativando a audiência com seu humor e personalidade. A partir daí temos outro marco importante para a animação, que é a chegada do Walt Disney e a estréia de Mickey Mouse no cartoon “*Steamboat Willie*”, o primeiro desenho animado com áudio sincronizado. Além de ter sido uma grande inovação em perspectiva mecânica, o cartoon surpreendeu muita gente pela sua narrativa simples, porém muito bem desenvolvida. O personagem principal era divertido e a junção da animação, sonorização e história criou uma narrativa de forma não vista antes.

Desde então a animação passou a evoluir cada vez mais e a cativar cada vez mais audiência no ocidente, especialmente nas mãos de Walt Disney. Os cartoons tiveram um grande impacto cultural na época, a reação dos espectadores em verem aqueles desenhos e fantasias ganhando vida era surreal. “O brilhante Ward Kimball, que animou Jiminy Cricket em *Pinochio* e os corvos em *Dumbo* me disse uma vez, ‘Você não faz ideia do impacto de ter estes desenhos falando e fazendo sons, teve nas audiências naquela época. As pessoas ficaram loucas por eles.’”(WILLIAMS, 2012, p.18, tradução minha.). Seguido destes acontecimentos que marcaram o que consideramos hoje o nascimento da animação ocidental, temos curtas e longa-metragens que fizeram história nos anos seguintes. Em 1929, “*The Skeleton Dance*”, vindo logo após “*Steamboat Willie*”, foi igualmente um sucesso principalmente pela musicalidade instrumental sincronizada com o bom humor do desenho. Em 1932, Disney lançou “*Flowers and Trees*”, o primeiro cartoon colorido. Um ano depois, “*Three Little Pigs*” causou grande impacto devido ao investimento na construção da personalidade dos personagens. Então em 1937 temos um dos maiores marcos históricos da animação que foi o lançamento de “*Snow White and the Seven Dwarfs*”. A animação era um longa-metragem que contava uma fábula fantástica, trazendo personagens com personalidades muito bem desenvolvidas, visuais muito bem produzidos, além de ótima trilha sonora e voz original. O sucesso foi enorme, e abriu portas para que Walt Disney desse início ao seu império, marcando o início da “Era de Ouro” da animação. O marco de *Branca de Neve* foi importante não apenas para Walt Disney, mas também para a nascente indústria da animação como um todo. Além de produções Disney como “*Pinocchio*”, “*Fantasia*”, “*Dumbo*”, entre outros, outros estúdios ganhavam espaço e começavam a produzir suas próprias animações. Nesta época surgem os curtas de “*Popeye*”, “*Looney Tunes*” da Warner Bros, “*Tom and Jerry*” da MGM, etc.

Com o passar dos anos a animação e sua indústria sofreram diversas mudanças junto do resto do mundo, principalmente da perspectiva tecnológica e também social. Um exemplo pode ser o estouro de cartoons estilizados dos anos 50 nos Estados Unidos. Devido a chegada da televisão, a demanda por conteúdos rapidamente produzidos dominou o mercado e fez com que as produtoras buscassem modos diferentes de realizar animação que já se distanciava do estilo tradicional. Já nos anos 90, com o início da alta dos computadores, surgem os primeiros filmes de animação computadorizados. “*Toy Story*” marcou o que se tornaria uma das maiores tendências nos filmes de animação até os dias atuais. Estreou com um enorme sucesso mundial, embora tenha sido lançado na mesma época de outras produções de animação computadorizada, como o longa brasileiro “*Cassiopeia*”. Além de

começar a definir um senso estético, “Toy Story” deu início a uma corrida tecnológica na indústria de animação, onde cada vez mais os estúdios passaram a buscar maneiras de aprimorar tanto o visual quanto a animação através dos recursos computadorizados. Podemos ver claramente a evolução da qualidade desse estilo de animação entre o início dos anos 2000 e os dias de hoje. Graças aos avanços exponenciais na tecnologia, os filmes de animação tem capacidade de mostrar muito mais detalhe de render¹, cenário e efeitos visuais. Posteriormente, em 2013, o longa “Frozen” da Disney arrecadou uma bilheteria de 1,28 bilhões de dólares, o que nos mostra como a animação conseguiu expandir seu espaço no entretenimento de massa. “Contudo, nos últimos anos, o renascimento da animação como uma forma de entretenimento em massa está trazendo de volta um velho conhecimento. O sucesso surpreendente das inovações tecnológicas na animação estão ajudando a transformá-la, em todas as suas facetas, em uma parte muito maior do entretenimento “mainstream”.”(WILLIAMS, 2012, p.20, tradução minha.). A animação nunca deixou de cativar o espectador. Graças à tecnologia e ao conhecimento adquirido pelos profissionais e estudiosos ao longo dos anos, a animação pode se tornar cada vez mais um objeto de entretenimento, identificação e de disseminação de mensagens.

| 2.2. Resumo do Processo de Criação

Aqui trarei um panorama geral sobre os processos observados por mim utilizados em estúdios na produção de animação. Baseados tanto numa pesquisa pessoal de produtoras conhecidas quanto na minha própria experiência atuando na indústria. Desde quando comecei a me interessar por animação profissionalmente, eu assisti conteúdos de making-of de filmes de animação, mas foi no início de 2017 que comecei a entender o processo de fato, quando comecei a trabalhar em um estúdio de animação onde atuo até hoje principalmente como editor de vídeo. Aprendi ao longo dos anos que por mais que exista um padrão lógico, cada estilo de animação demanda um processo diferente. Este fato é claro quando pensamos na gama de produtos de animação que temos hoje, como: longa-metragens animados 3D, séries de animação 2D, animação para jogos, efeitos visuais de animação para filmes, motion graphics, entre muitos outros. Mas mesmo me detendo no formato de animação deste projeto, é importante ressaltar que mesmo dentro de cada núcleo da animação o processo nunca será exatamente igual. Projetos específicos terão demandas específicas, então mesmo se tentarmos estabelecer um padrão de como fazer animação, na prática ele seria inviável. Também é importante mencionar que muitas fases do processo são simultâneas, ou seja, uma não é necessariamente seguida da outra. Em propósito de otimização dentro de um projeto, quanto mais tarefas distintas puderem ser feitas ao mesmo tempo, melhor. Dito isto, neste capítulo irei falar sobre os processos observados por mim no campo de animação 2D, focando principalmente na parte de curta-metragem e série animada. Dando um panorama geral e ao mesmo tempo endereçando processos que eu achei necessários na produção do meu projeto.

História e Roteiro

O início de tudo se trata da definição e conceituação da história. Grande parte do planejamento de uma animação irá partir do momento em que se define o que será contado. A história é roteirizada ao passo que é definida grande parte das características da narrativa.

Storyboard

A partir do roteiro começa um período da pré produção onde algumas coisas começam a

acontecer em simultâneo, na intenção de otimizar a produção. Uma delas é a criação do rascunho visual da narrativa, conhecido como storyboard. A intenção é que seja feita uma representação visual da história a partir do roteiro, criando uma base mais sólida para as próximas etapas que trabalharão com a parte visual. São usados até mesmo alguns sketches iniciais dos personagens e cenários, para por em imagem as cenas e sequências importantes do filme. São desenhados personagens em momentos chave, assim como alguns cenários e posicionamentos de câmera. Em algumas produções, essa etapa é emendada com o animatic, onde o profissional traduz o roteiro diretamente para o planejamento audiovisual.

Concept Art

Essa etapa vem logo após o roteiro, muita das vezes acontecendo antes ou durante o storyboard. Aqui é definida a conceituação artística do visual no filme. São criados os conceitos de personagens, cenários, props e outros. Seguindo a direção, os artistas ajudam a prosseguir com a narrativa criada pelo roteiro através dos desenhos e ilustrações, criando uma linguagem visual. Esse processo pode ser longo e se estender até a fase de produção, mas o ideal é que a estrutura visual esteja definida para que o resto do projeto tenha sua base narrativa.

Rigging

Neste momento existe uma fase importante que varia de acordo com a técnica de animação, andando junto com a linguagem visual do projeto. No caso de projetos de animação cut-out é necessário um momento para a criação do rigging. Rigging é a fase que consiste no trabalho técnico de criação do puppet, o objeto de animação. O concept final do personagem, feito pelos ilustradores, é utilizado para criar um modelo que os animadores irão usar para fazer a animação.

Bíblia de Animação

Tanto no caso da animação cut-out, quanto na animação “full” é extremamente útil a existência da bíblia de animação. Na segunda opção talvez seja indispensável. A bíblia será como um guia que mostra à equipe de animação o que fazer e não fazer na hora de animar personagens, etc. Isso impede que a animação saia do modelo desejado e acabe ficando sem uniformidade. Além disso a bíblia é muito utilizada para venda e financiamento de projetos de animação.

Áudio Guia

Em muitos projetos é necessário a existência de áudio guia para os processos de animatic e animação. O áudio guia é como um rascunho da sonorização, podendo ter uma prévia da voz original, dos efeitos sonoros e também da trilha. Quando se trata de projetos com voz original, ter acesso ao áudio dos personagens é fundamental na hora de fazer o animatic. A voz ajuda o artista a entender mais facilmente quanto tempo cada cena deve ter. Além de que a atuação na voz pode ajudar muito na hora de entender a intenção dos personagens. Posteriormente a voz original será indispensável em projetos que necessitam de lip-sync na animação, por isso é importante que essa etapa seja feita durante a pré-produção. Em casos de projetos que não possuam voz original, o áudio guia pode ser uma trilha sonora ou apenas alguns efeitos sonoros. No geral, o áudio guia serve como um auxiliador na construção da narrativa audiovisual, podendo ser construído da maneira que for útil.

Animatic

O animatic pode ser resumido a um storyboard audiovisual planejado. É o momento em que

vemos pela primeira vez a imagem e som unidos na montagem da narrativa, como se fosse o primeiro rascunho da animação de fato. As cenas e sequências desenhadas no storyboard são usadas de referência, então adaptadas e organizadas de acordo com o tempo que cada uma deve ter. Sincronizadas com o áudio guia, as cenas são planejadas criando um guia audiovisual para que os animadores saibam exatamente como trabalhar. Geralmente marcando o final da pré-produção, o animatic cumpre a função de espinha dorsal pro trabalho de animação. Seguindo o roteiro e narrativa criados pela arte e sonorização, ele cria um panorama mais sólido de como o filme deve parecer no final da produção. O animatic também sofre muita influência direta de roteiristas e diretores, por ser um momento primário de definição de corte do filme.

Animação

Por mais que muito do trabalho prévio à animação possa ser considerado parte da produção, como ilustração, sonorização, etc, geralmente o início da animação marca o fim da pré-produção. Neste processo ocorre o trabalho bruto da produção da animação. O animatic é dividido em cenas e distribuído pelos animadores, onde cada um irá trabalhar na animação destas que farão parte da versão final do filme. O trabalho consiste em criar a ação de cada cena. Usando o movimento dos personagens, objetos e cenário, dando vida à narrativa já mostrada no animatic. A animação talvez seja a etapa com maior divergência de processos internos de acordo com o projeto. Além da evidente diferença técnica entre, por exemplo, animação cut-out e full, existe a gama de tipos de produção dentro do mesmo formato de animação. É possível, dentro da produção de uma animação cut-out, a necessidade de divisão de etapas para animação de personagens. Neste caso um animador faz as poses chave do personagem (keying), outro intervala estas poses e ainda outro finaliza a animação. Assim como alguns projetos demandam essa necessidade de divisão, há outros que não precisam. Mostrando mais uma vez a gama de possibilidades de processos técnicos e artísticos dentro da animação. Há muito que se estudar sobre a animação como um processo isolado. Hoje em dia já existe muito material teórico e principalmente técnico de como fazer animação, além das diversas áreas de estudo dentro da mesma. Mas em matéria de uma produção, a animação se caracteriza como o trabalho bruto que executa a visão narrativa através da criação de movimento nas imagens.

Setup

Um processo muito visto na animação atualmente, se mostrando em alguns casos indispensável é o setup. Ele consiste em organizar peças e camadas da animação e cuidar de detalhes de software em ordem de montar a cena final. Muitas vezes o animador trabalha na criação de movimento do personagem, mas falta o encaixe de cenário ou props para a cena ficar completa. Outras, falta um acabamento técnico de imagem que independe do trabalho do animador. Para estes e outros casos o setup funciona como uma peça importante de ajuste.

Sonorização

Um dos processos que percorrem o projeto em mais de um momento é a sonorização. Como dito antes, a sonorização já está presente na pré-produção quando surge a necessidade do áudio guia, com a gravação e edição de voz original. Mais tarde, geralmente quando a animação está próxima de ser finalizada, temos a produção de trilha sonora, adição de foley e efeitos sonoros. Mesmo sendo uma etapa um tanto distante da animação, a sonorização é extremamente importante na criação de ambientação e da narrativa em si.

Montagem

A montagem marca o início da pós-produção, ao mesmo tempo que já está presente no processo de produção. É a etapa de junção das cenas animadas e do áudio na edição de vídeo, mostrando um panorama do filme completo. Muitas vezes esse processo acontece em paralelo à animação, tendo uma montagem atualizada à medida que novas cenas são finalizadas. Em algumas produções este é o momento chave para repensar alguns cortes de filme. A direção acompanha de perto o trabalho, analisando cenas que possam estar sobrando ou faltando para arredondar a narrativa.

Edição e Pós Produção

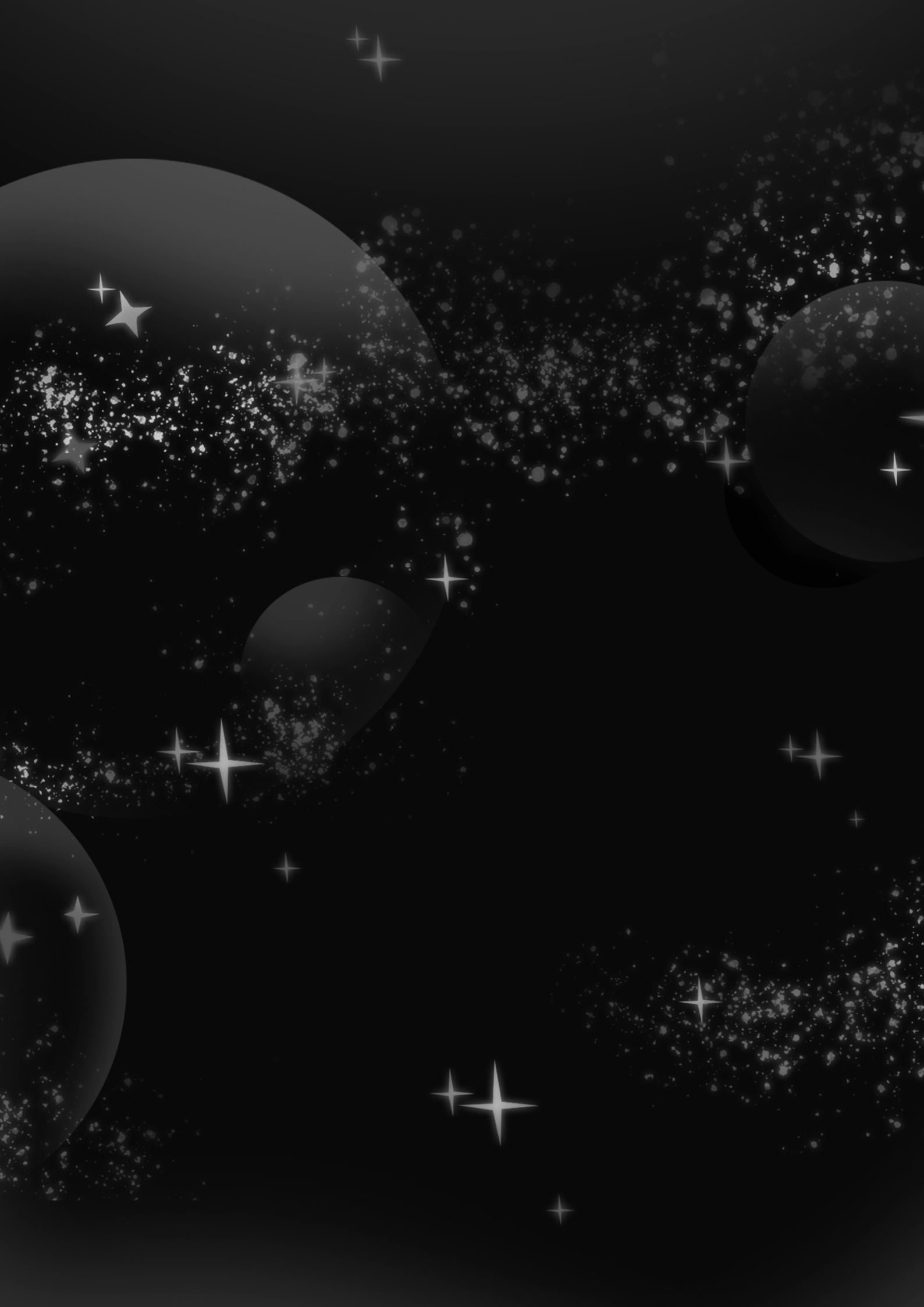
Aqui acontece a finalização de todo o filme. Com a animação, sonorização e arte prontas, temos os toques finais para a consolidação do filme. Em alguns projetos de animação são feitas algumas edições adicionais em toda a obra, como filtros de imagem e cor, transições de edição, inserts de imagem e som, etc. Nessa última etapa tudo é revisado e adaptado para que o filme seja finalizado conforme idealizado.

| 2.4. Animatic

O objeto final deste projeto é um animatic. Como visto anteriormente, o animatic é uma parte do processo de uma animação, que é desenvolvido para se tornar um filme. Sendo assim, por que este é o meu objeto final?

Para mim o cerne da questão projetual é a idealização x produção. O que se imagina produzir contra o que se pode produzir. É importante, enquanto produtores criativos, sermos ambiciosos e irmos além com nossos projetos, mas também é importante mantermos um panorama real sobre o que é possível fazer. Em estúdios de animação e design essa questão é latente e extremamente importante. Para realizar projetos é necessário muito planejamento sobre tempo, recursos monetários, recursos humanos e muitas outras questões essenciais. Pensando nisso, eu visualizei o que queria realizar e me planejei para saber até onde eu poderia ir com o meu projeto nas minhas condições. Eu sabia que queria produzir um conteúdo narrativo audiovisual. Minha meta passou a ser contar uma história através de ilustração e som, sendo assim eu já tinha minha idealização. A partir disso pensei em meios de atingir esse objetivo e logo no início me deparei com a realidade de não conseguir fazer uma animação finalizada. A complexidade visual e técnica exigiria não apenas muito tempo de execução, mas também de muito estudo técnico, algo que eu não teria. Então pesquisando e estudando sobre narrativa, visualizei a possibilidade de transmitir a história de forma mais simplificada e ainda manter seu sentido.

Por trabalhar na área de animação durante alguns anos tive muito contato com os processos de animação, incluindo o animatic. Então através de alguns exemplos do mesmo pude ver a capacidade de transmitir a história através de elementos visuais simples. O animatic, mesmo sendo apenas um rascunho do que seria uma animação, carrega muitos recursos de storytelling básicos. Nele podemos ter toda a base de planejamento de cena, incluindo ângulos de câmera, expressão de personagem, acting de personagem, rascunho de cenário, etc. Apresentando todo básico necessário para contar uma história e montar uma narrativa. Esse foi um dos motivos principais da minha escolha de focar o projeto na montagem de um animatic.



| 3. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

| 3.1. História

O desenvolvimento do projeto começou com uma ideia de história. Ela surgiu de uma vontade minha de realizar um conteúdo que fosse simples de produzir, que tivesse um visual interessante, que tivesse uma temática que eu gostasse e também trouxesse algum significado. Pensei então como seria o encontro de dois tipos de artistas completamente diferentes, um pintor e um ser que “pintasse” as estrelas do céu. A partir dessa ideia desenvolvi a história do Artista e do Forjador, onde o Forjador encontra o Artista em seu ateliê e o transporta daquele ambiente comum para levá-lo numa jornada cósmica. O contraste de um personagem comum e identificável e outro completamente irreal e fantástico era o que mais me empolgava com a ideia. Passei a me fixar nesses conceitos que eu gostava sobre a história e partir disso comecei a desenvolver o roteiro e os conceitos visuais do que seria a produção. Eu não sabia na época como eu gostaria de contá-la exatamente, mas de qualquer forma comecei a registrá-la.

| 3.2. Roteiro do Trailer

Tendo a história definida e rascunhada, comecei a pensar no formato que queria produzi-la. Decidi trabalhar com vídeo e animação, tanto pelas minhas referências pessoais, quanto pelo meu trabalho nos últimos anos. Também depois de analisar tempo de produção e recursos, escolhi fazer um trailer em animatic. Essas decisões foram essenciais para prosseguir com o desenvolvimento do projeto e da história, com elas feitas pude focar em como de fato produzir o que eu gostaria de contar.

No início da fase de planejamento do projeto eu fiz o que seria um resumo do roteiro da minha história completa. Nele eu escrevo a história como se fosse um curta com início, meio e fim. Mas como eu decidi realizar um trailer, logo após fazer esse resumo eu decupei a história e a reformulei para o formato que seria o final. Estes momentos cruciais definiram como eu escrevi o roteiro, que pode ser lido no início desta monografia.

| 3.3. Personagens

Juntamente da escrita de roteiro realizei o desenvolvimento dos personagens. Separar um espaço para cada um deles e analisar seus devidos papéis na história foi muito importante para deixar toda a narrativa bem estruturada. Aqui eu analisei cada personagem que identifiquei na história. Contando não apenas com os dois personagens principais, mas também dois elementos abstratos da narrativa que contam com papéis tão importantes quanto dos outros dois personagens.

3.3.1. O Forjador

Palavras chave: mistério, grandeza, divindade, cordialidade, amor à arte, apreciação.

Posição: ser do além, aquele que dá o chamado, mestre que acompanha na jornada.

Motivação: Encontrar seres pelo cosmo que tentam mentes brilhantes e que amem a arte, para então “ascenderem” e se tornarem forjadores como ele.

Referência e similares: Jhin Cosmos Negro (League of Legends)

Arco:

Ser divino e absoluto. Parece possuir a supremacia e entendimento além. É o auge de todo artista.

Surpresa/humanidade. Tem um momento de quebra de estrutura ao ser negado sua proposta que parecia irrecusável.

Entra em reflexão após o discurso do Artista. Reconhece o valor em suas palavras.

Reconhece um novo aprendizado, mesmo aparentando ser um ser absoluto.

3.3.2. A Artista

Palavras chave: simplicidade, curiosidade, bondade, sabedoria, amor à arte, apreciação.

Posição: herói, aquele que recebe o chamado, o verdadeiro mestre.

Motivação: Aprender sobre as diferentes visões de arte e ensinar sobre a sua própria.

Referência e similares: Milo (Atlantis),

Arco:

Busca pela inspiração porém não encontra. Frustração por não gostar da arte que produz. Vê no céu o próximo passo na sua arte. Tenta encontrar sua inspiração em algo fora dos seus arredores.

Curiosidade/Busca na jornada. Anseio de finalmente encontrar o que procura em sua jornada.

Parece encontrar, mas neste momento tem uma catarse. O que parecia ser a solução do que procurava se mostra não ser o que ele realmente precisava. O verdadeiro sentido é encontrado no momento em que ele se lembra do que realmente aprecia e ama. A simplicidade é a chave da sua busca.

Reencontro com a inspiração/ Valorização do que antes não era apreciado. Ele que parecia precisar aprender, acaba ensinando ao “mestre”.

3.3.3. A Flor

Palavras chave: abstrato, simplicidade, conforto, lar

Posição: Personagem abstrato. Presença que traz o protagonista de volta às origens, e o relembra do seu amor pela vida terrena e pela arte.

3.3.4. O Céu

Palavras chave: abstrato, divindade, limite, grandiosidade, desconhecido

Posição: Personagem abstrato. Elemento que remete o protagonista à verdadeira inspiração, no início da história. Lugar ou coisa fantástica, remete ao auge da vida e da arte.

| 3.4. Similares e Referências Visuais

3.4.1. Personagens

Desde o início eu tinha referências visuais muito bem definidas para o **Forjador**. Eu tinha em mente muitos visuais que eu via em jogos, como Legends of Runeterra, Warframe e alguns outros. Minha idéia era que ele passasse a sensação de ser cósmico e galáctico, mas que deixasse dúvidas sobre ser bom ou mau. Ao mesmo tempo que ele seria bonito e resplandecente, como uma entidade cósmica, ele teria um aspecto sombrio meio vilanesco.



Figura 5 - Ilustração de Kudos Production, **Figura 6** - Ilustração de Kudos Production



Figura 7 - Ilustração de ninovecia do livro “The Warden’s Call”, **Figura 8** - Ilustração de Peter Mohrbacher, **Figura 9** - Ilustração de Kudos Production



Figura 10 - Ilustração de Bo Chen

Por ser mais simples e realista, minhas referências visuais do **Artista** eram um pouco mais “vazias” na minha perspectiva. Eu sabia que ele propositalmente tinha que parecer alguém comum, alguém que poderia se encaixar na pele de qualquer artista. No início as imagens acabaram sendo um pouco mais genéricas, mas com um pouco mais de pesquisa conseguir distinguir um pouco melhor a imagem que eu possuía do personagem. Busquei referências de personagens que eu sentia afinidade por serem “normais”, mas que ao mesmo tempo fossem inteligentes, desajeitados e carismáticos, na tentativa de dar mais camada ao personagem.



Figura 11 - print do filme “Atlantis”, **Figura 12** - print do filme “Caminho para o El Dorado”

Pouco tempo depois resolvi expandir um pouco mais minha pesquisa. Foquei em personagens femininas com visual mais moderno, ainda pensando em características artísticas. Acabei encontrando visuais interessantes com o passar da pesquisa, que transmitiam muito mais autenticidade e carisma.



Figura 13 - Ilustração de Zeen Chin, **Figura 14** - Camélia Blandeau, **Figura 15 e Figura 16** - Bev Johnson

3.4.2. Cenário

Os dois cenários chave da história são o ateliê e o espaço sideral. Assim como os dois personagens principais, eu queria que os dois ambientes fossem bem contrastantes. Para o ateliê eu busquei muitas referências de ambientes iluminados e aconchegantes, de preferência com jardins e flores. Para o ambiente de espaço sideral eu acabei reaproveitando muito dos cenários das referências de ilustração para o Forjador, já que muitos deles já usavam esse ambiente cósmico.



Figura 17 (superior esquerda) - Ilustração de Ann Kondrat, **Figura 18** (inferior esquerda) - Ilustração de Moy Lee, **Figura 19** (direita) - Ilustração de 9Jedit

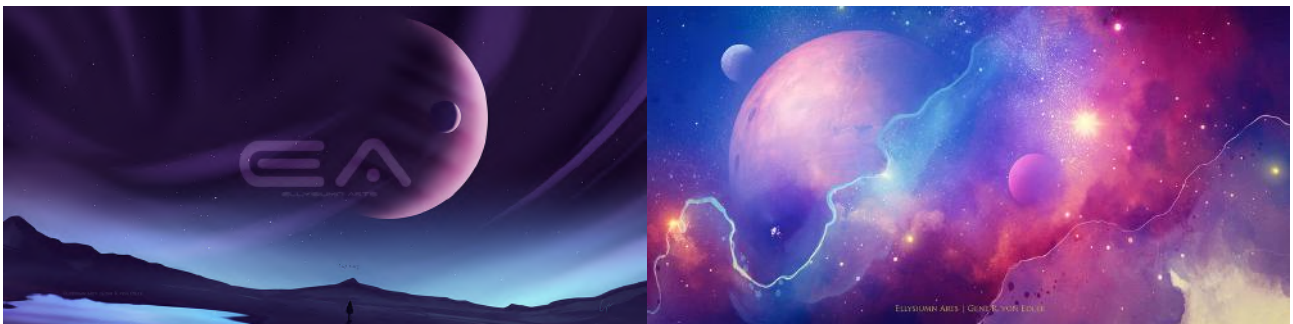
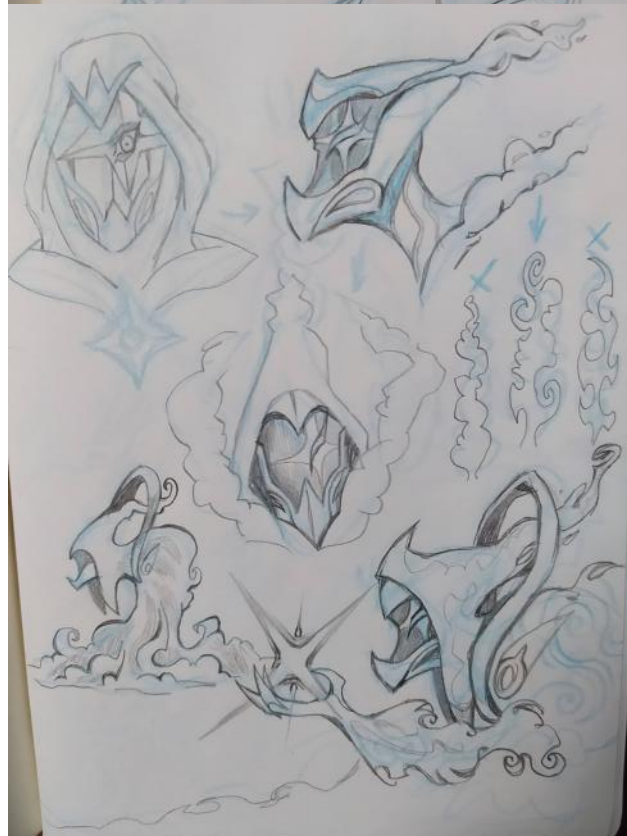


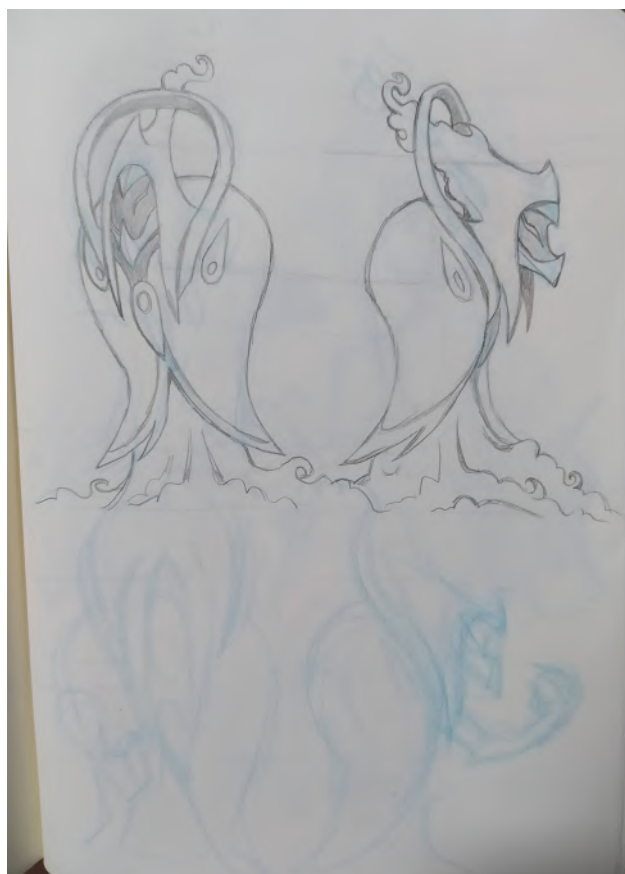
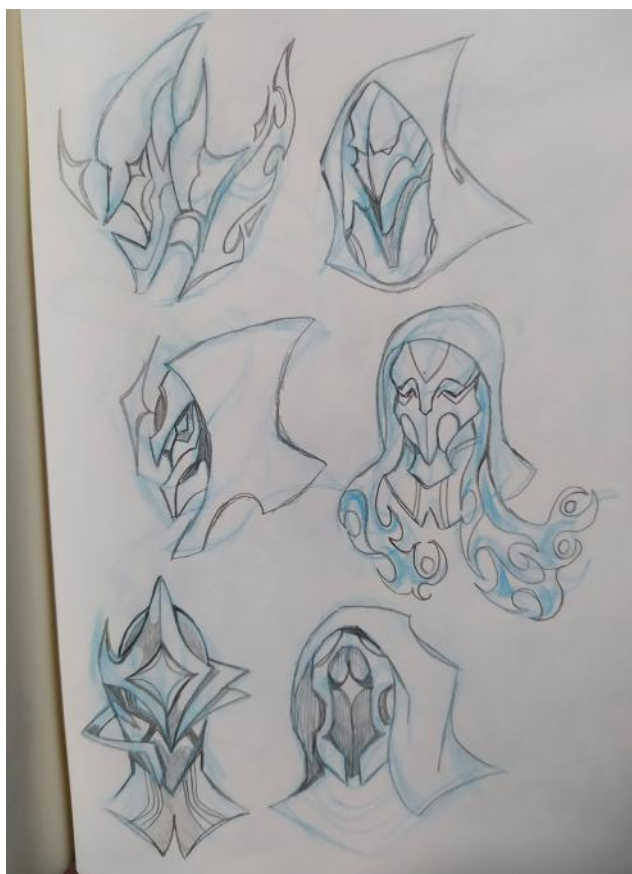
Figura 20 e Figura 21 - Ilustração de Gene Raz von Edler

| 3.5. Concept Art

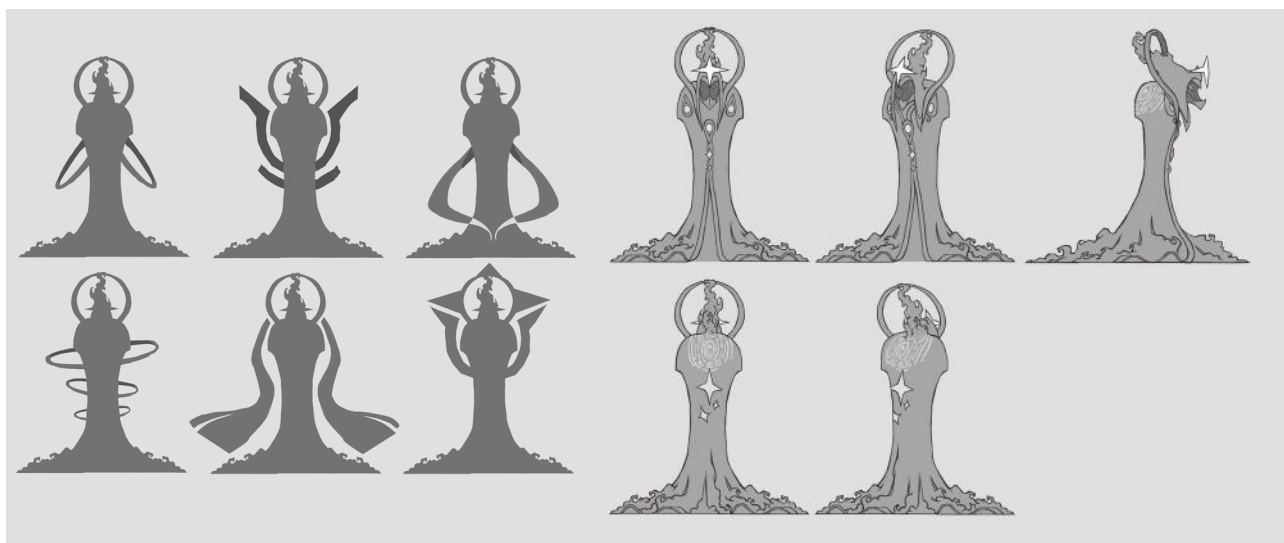
Neste processo dei início a criação do visual dos personagens. Por mais que eu já tivesse uma idéia de como ambos seriam narrativamente, o processo de concept art ajudou muito na consolidação de seus papéis e personalidades. Tive que saber filtrar as referências e entender, através dos primeiros rascunhos, como a jornada de cada um deveria refletir em sua aparência. De início separei um caderno e então comecei a fazer alguns sketches à mão.

3.5.1. Forjador

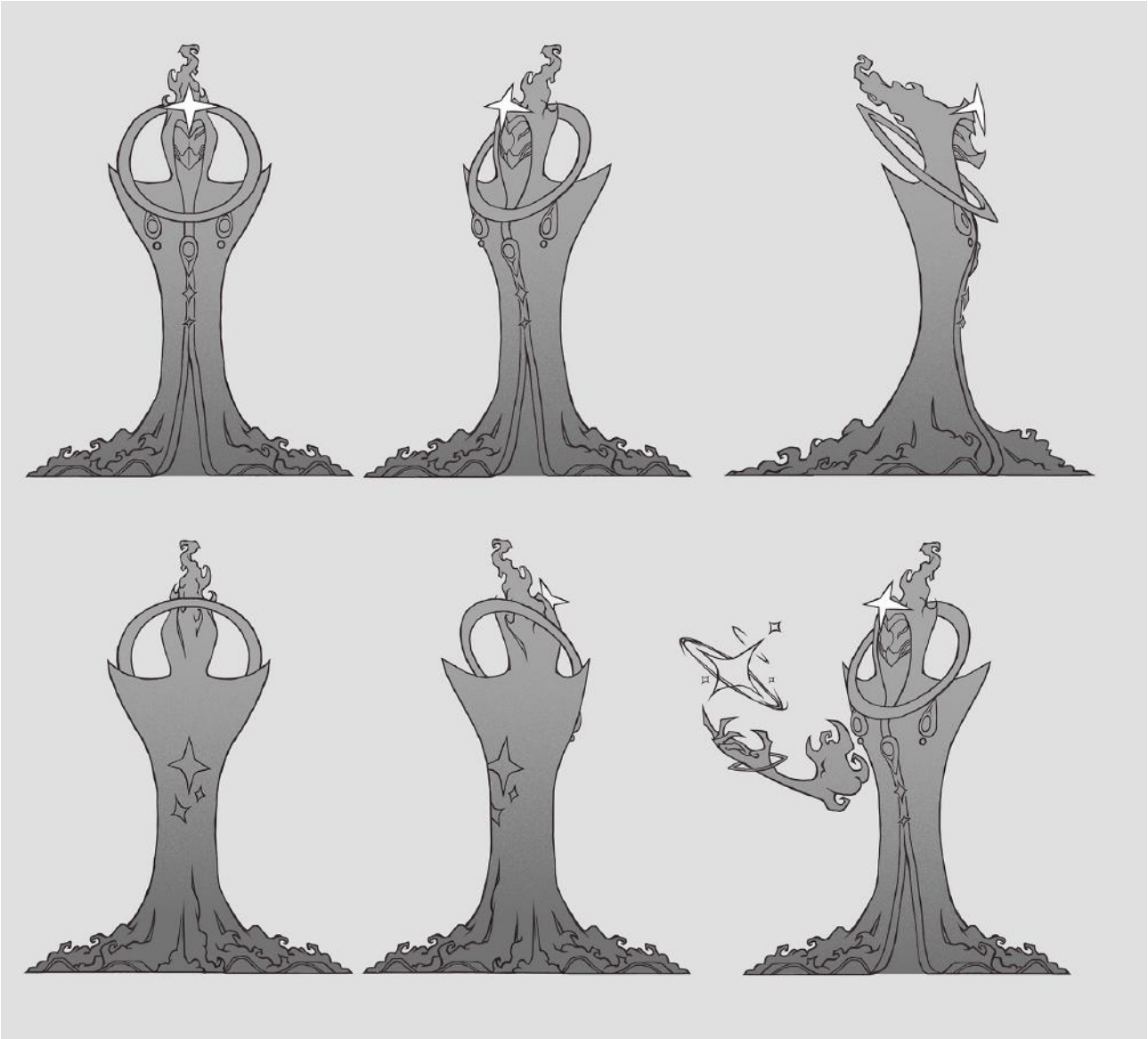




Existiam características do Forjador que eu não podia esquecer ao fazer seus primeiros sketches. As principais eram magnitude e mistério. Ele deveria parecer um ser cósmico dúbio, sem muita clareza em ser bom ou mal. Comecei me focando nas referências de personagens cósmicos, como o da **Figura a**, mas depois passei a me distanciar dela um pouco mais devido a semelhança. Dado momento eu achei um shape e visual que me agradou e então comecei a desenvolvê-lo melhor no desenho digital. Fiz um primeiro turning e model sheet, mas o resultado não transmitia o que eu imaginava para o personagem. Explorei um pouco mais outros shapes e fiz algumas alterações que o deixaram bem mais imponente e grandioso.



Concept e Model Sheet Final do Forjador:



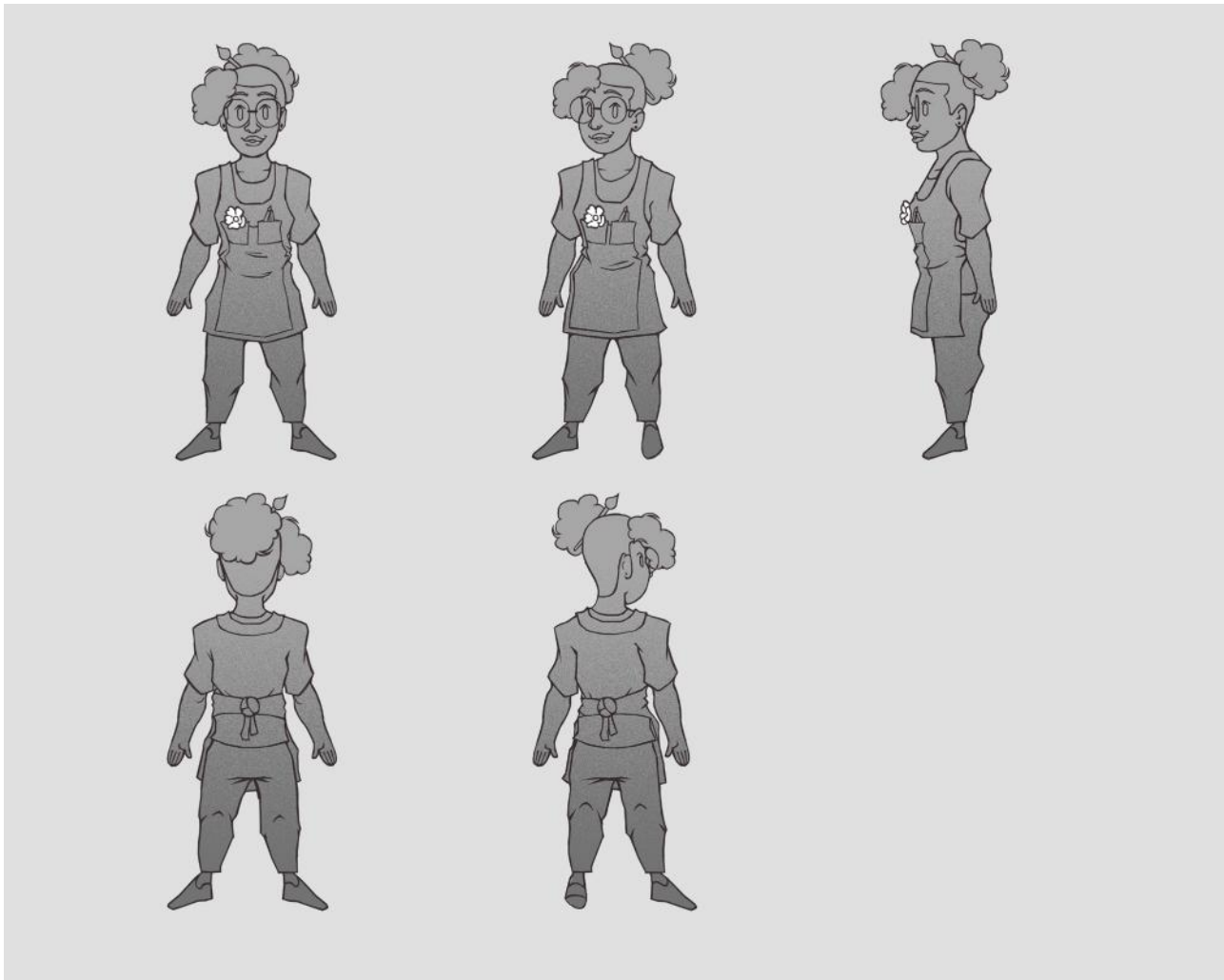
3.5.2. Artista



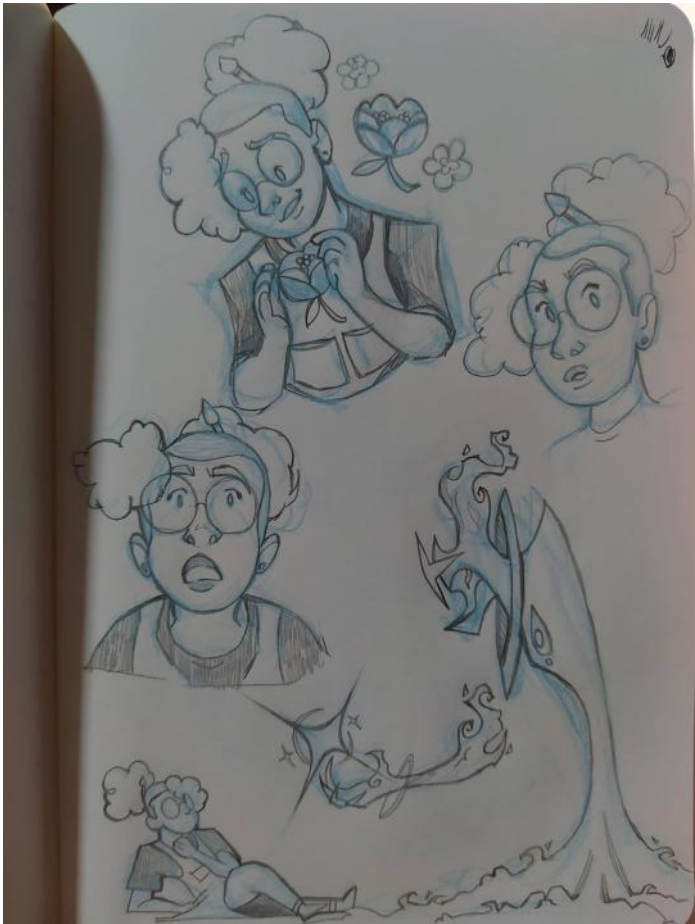
Assim como as minhas referências iniciais, os primeiros rascunhos do Artista foram um pouco genéricos. Depois de um tempo precisei parar um momento e voltar à pesquisa de referências para conseguir chegar em um rosto que fizesse juz ao personagem.



Concept e Model Sheet Final do Artista:



Concept da Artista e Forjador juntos:



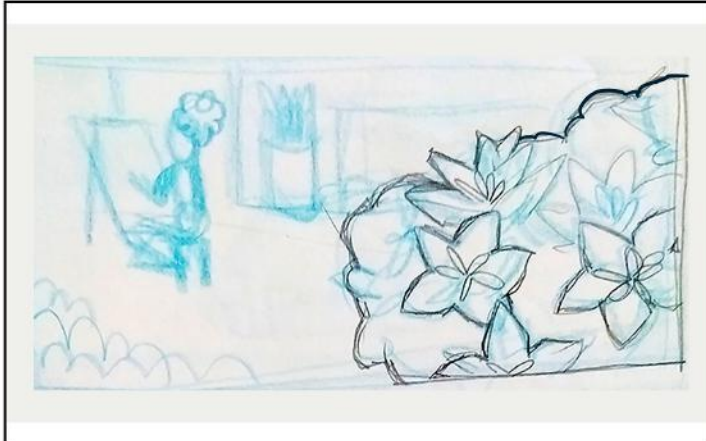
3.5.3. Cenário

As referências serviram como uma boa base para criar um concept de cenário que pude utilizar nos desenhos do animatic. Com este design pude ter um melhor panorama de ângulos e desenhos para algumas cenas.



| 3.6. Storyboard

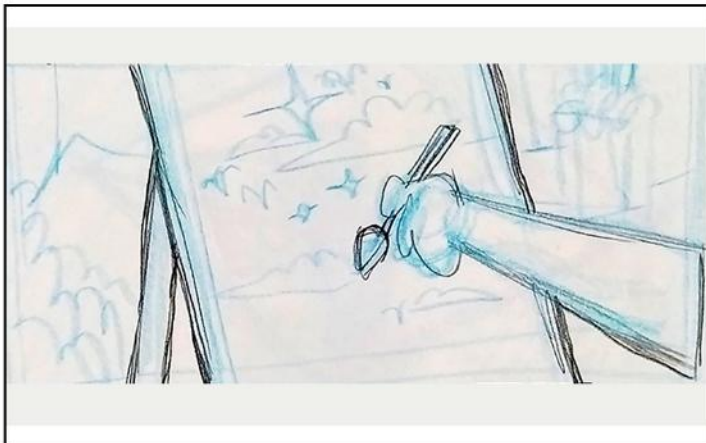
CENA #01



INT. ATELIÊ - DIA | Plano Aberto

Vemos em primeiro plano um canteiro de flores estreladas, e em segundo plano a Artista sentada em um banquinho pintando em seu cavalete. Temos uma transição de foco do primeiro para o segundo plano.

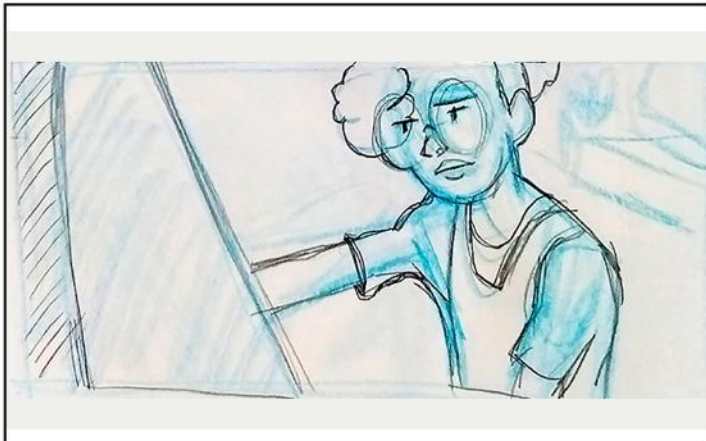
CENA #02



INT. ATELIÊ - DIA | Close no cavalete

A Artista está pintando um céu estrelado com uma grande estrela no centro.

CENA #03



INT. ATELIÊ - DIA | Plano Fechado

Vemos o rosto da Artista que não parece muito satisfeita com seu trabalho. Ele dá um pequeno suspiro

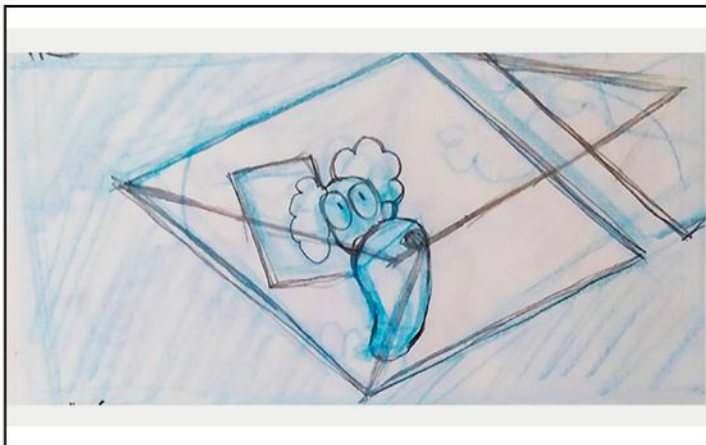
CENA #04



EXT. ATELIÊ - NUBLADO
| Plano Aberto

Do lado de fora da casa vemos nuvens se aglomerarem no céu dando início a uma tempestade.

CENA #05



EXT. ATELIÊ - NUBLADO
| Plongée Janela

A Artista nota a tempestade chegando.

CENA #06



INT. ATELIÊ - NUBLADO
| Plano Aberto

A Artista em cima de sua cadeira tenta fechar a janela.

CENA #07



INT. ATELIÊ - NUBLADO
| Close na Mão

A Artista tenta alcançar a fechadura. Então uma névoa misteriosa invade o ambiente bruscamente através da janela.

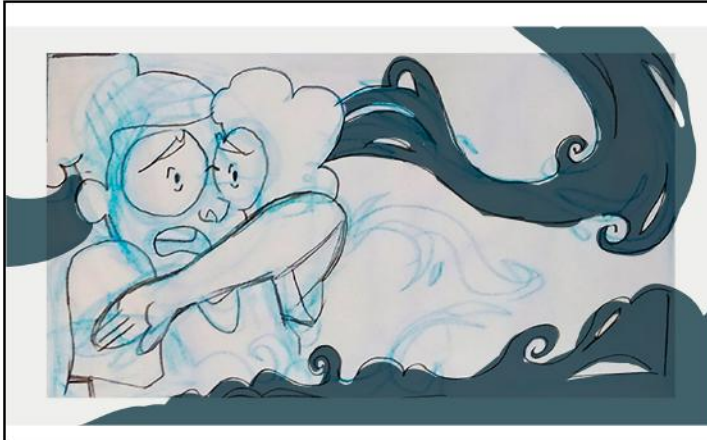
CENA #08



INT. ATELIÊ - NUBLADO
| Plano Aberto

Artista se assusta e cai da cadeira enquanto a névoa invade o ambiente

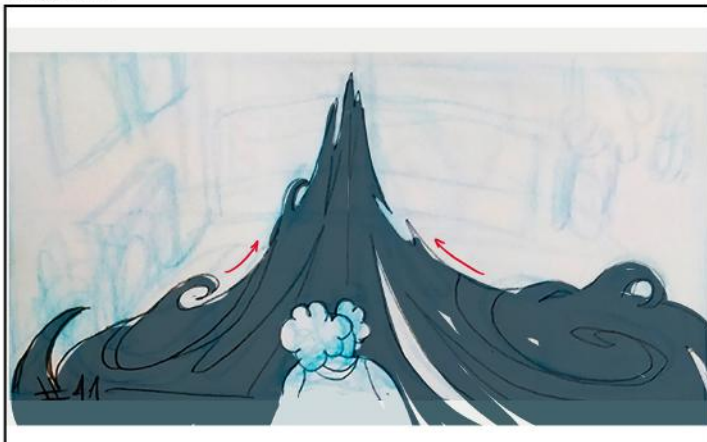
CENA #09



INT. ATELIÊ - NUBLADO
| Plano Fechado

A névoa começa a envolver o ambiente e a Artista está no chão assustada

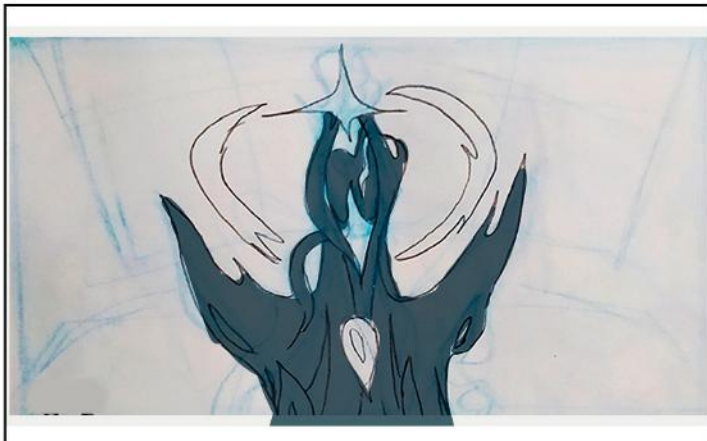
CENA #10



INT. ATELIÊ - NUBLADO
| Plano Aberto

A névoa se movimentava pelo ambiente e começa a tomar uma forma no centro da sala.

CENA #11



INT. ATELIÊ - NUBLADO
| Plano Fechado

Câmera se move de baixo para cima acompanhando a névoa. A névoa toma a forma e começamos a ver o Forjador.

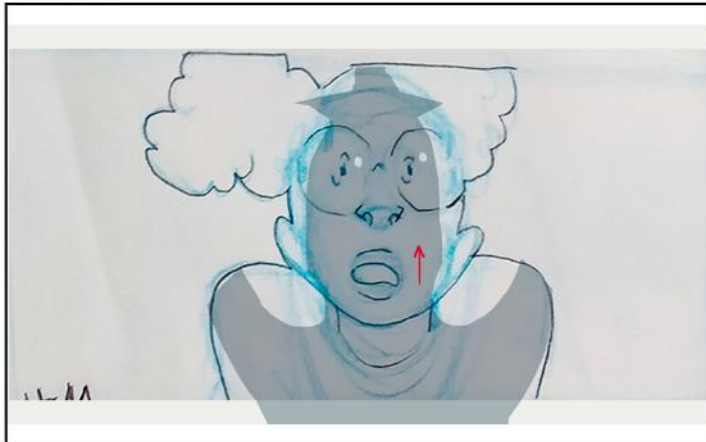
CENA #12



INT. ATELIÊ - NUBLADO
| Plano Fechado

A névoa toma a forma e começamos a ver o Forjador.

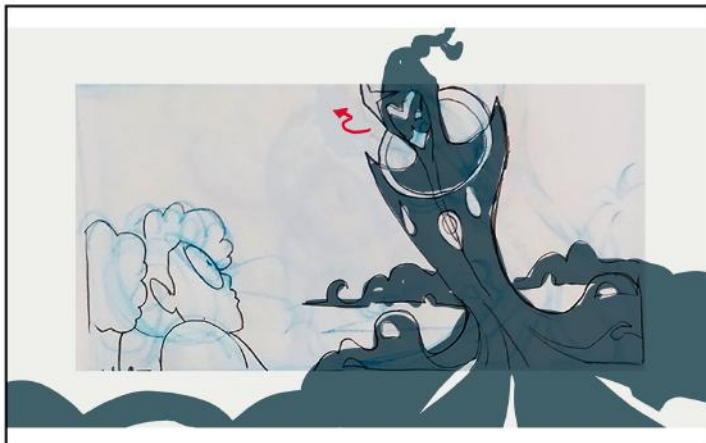
CENA #13



INT. ATELIÊ - NUBLADO
| Contra Plongée

A Artista olha para o Forjador assustada. Vemos a sombra do Forjador projetada no rosto dela.

CENA #14



INT. ATELIÊ - NUBLADO
| Plano Aberto

Vemos a artista encolhida em um canto e no centro vemos o Forjador em pé no meio da sala. Ele está na direção da Artista, então olha para o lado (para fora do plano).

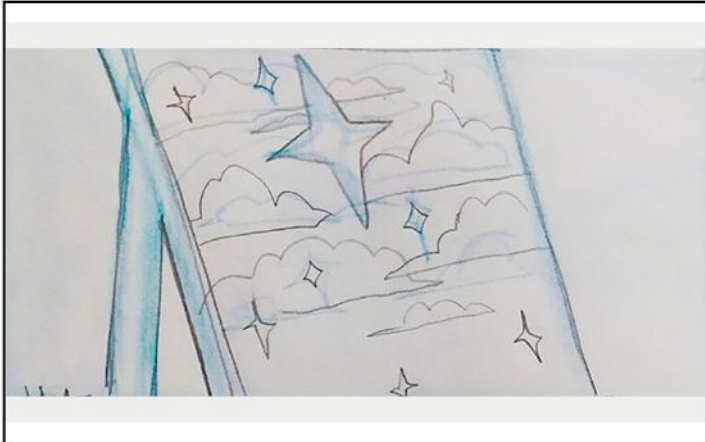
CENA #15



INT. ATELIÊ - NUBLADO
| Over The Shoulder Forjador

Forjador olha para o cavalete.

CENA #16



INT. ATELIÊ - NUBLADO
| Close no cavalete

Olhamos mais uma vez, sob o cavalete, a pintura de céu estrelado que a Artista fazia.

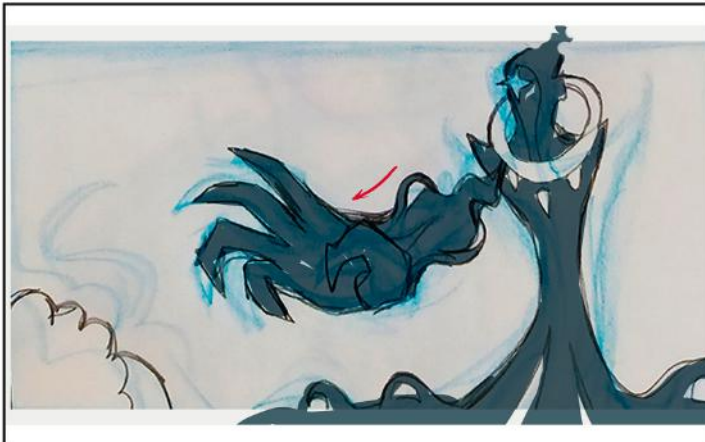
CENA #17



INT. ATELIÊ - NUBLADO
| Plano Fechado

A Artista está de perfil, também olhando para o cavalete (fora do plano). Ela se vira de volta para o Forjador e se assusta. Vemos sobre ela a sombra da mão do Forjador começar a aparecer.

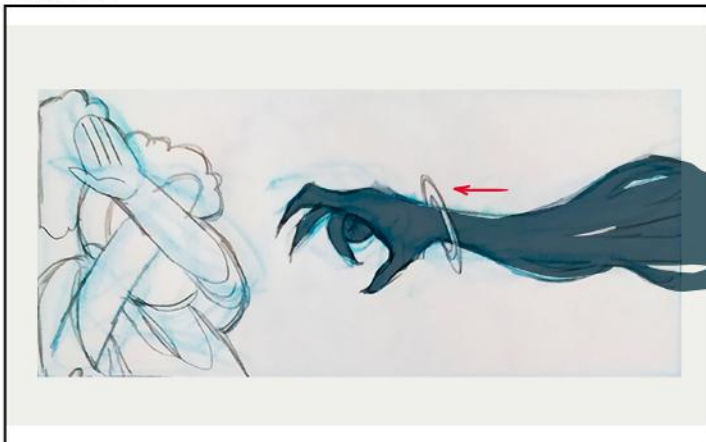
CENA #18



INT. ATELIÊ - NUBLADO
| Plano Fechado

O Forjador ao centro, estende sua mão na direção da câmera encobrindo-a.

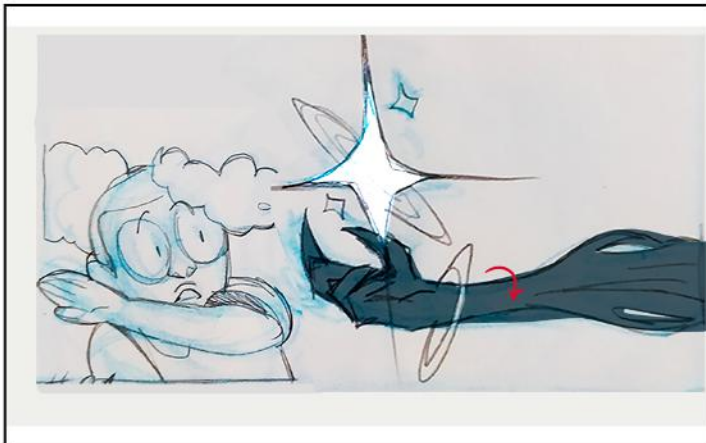
CENA #19



INT. ATELIÊ - NUBLADO
| Plano Fechado

O Forjador estende a mão na direção da Artista. Ela assustada, se protege.

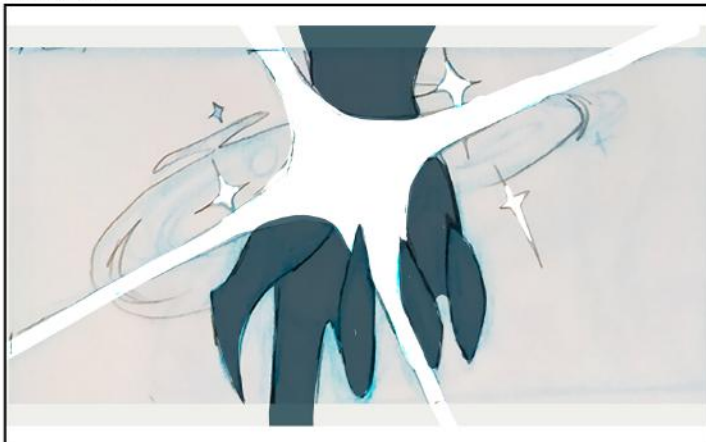
CENA #20



INT. ATELIÊ - NUBLADO
| Plano Fechado

O Forjador vira sua mão para cima e a abre criando uma estrela, ou algo que parece uma pequena galáxia. A Artista então olha curiosa.

CENA #21



INT. ATELIÊ - NUBLADO
| Close mão do Forjador

Vemos mais de perto a mão do Forjador segurando a "estrela".

CENA #22



INT. ATELIÊ - NUBLADO
| Plongée

A Artista olha maravilhada para a “estrela”, podemos ver o reflexo da mesma em seus olhos. Ela então olha para cima na direção do Forjador.

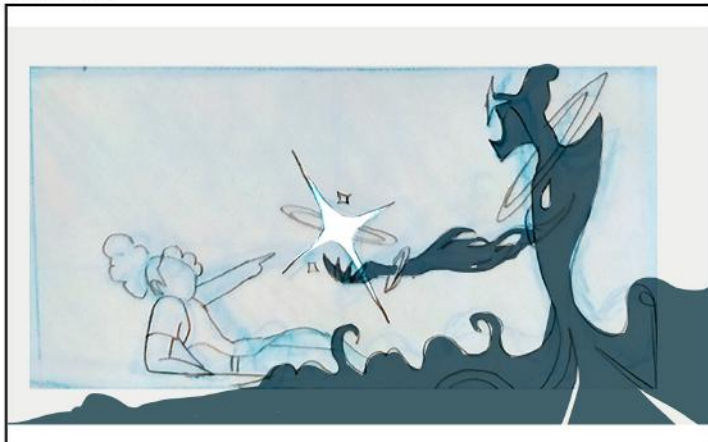
CENA #23



INT. ATELIÊ - NUBLADO
| Contra Plongée

O Forjador olha na direção da Artista e parece acenar com a cabeça.

CENA #24



INT. ATELIÊ - NUBLADO
| Plano Aberto

Vemos ambos personagens em plano aberto, com a “estrela” que o Forjador segura ao centro. A Artista se aproxima para tocá-la.

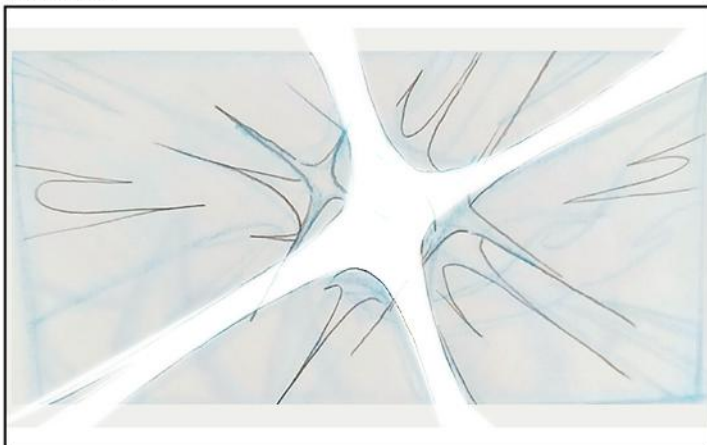
CENA #25



INT. ATELIÊ - NUBLADO
| Close na estrela

A mão da Artista se aproxima da estrela

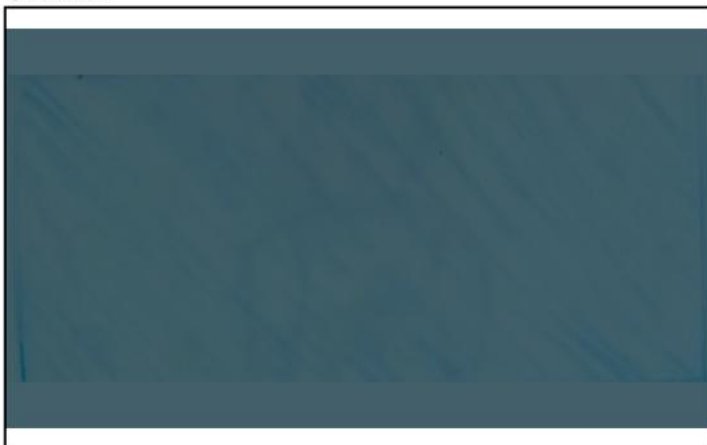
CENA #26



INT. ATELIÊ - NUBLADO
| Close na estrela

No momento que a Artista a estrela, ela brilha e explode em luz até preencher todo o ambiente.

CENA #27



BLACKOUT - AMBIENTE ETÉREO
| Transição white to black

Logo em seguida temos uma transição dessa luz para uma completa escuridão.

CENA #28



BLACKOUT - AMBIENTE ETÉREO
| Fade-out do black

Vemos o punho fechado do Forjador em meio à escuridão.

CENA #29



BLACKOUT - AMBIENTE ETÉREO
| Close mão do Forjador

O punho do Forjador se abre e revela a Artista em pequeno tamanho na palma de sua mão.

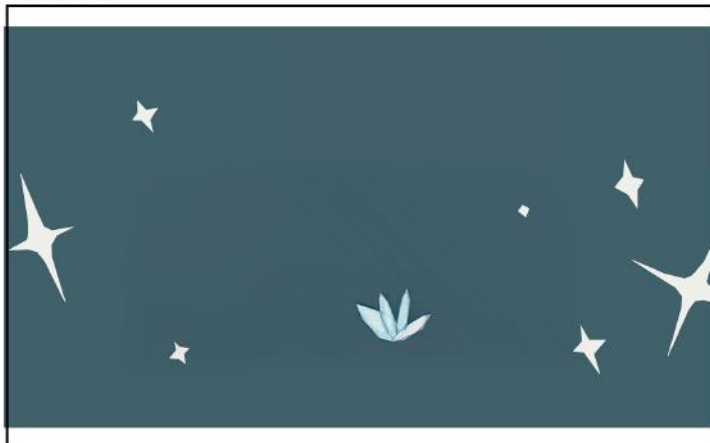
CENA #30



ESPAÇO SIDERAL - AMBIENTE ETÉREO
| Plano Fechado

Vemos agora que a Artista foi transportada para um ambiente que parece o espaço sideral. Ela, maravilhada, admira a paisagem.

CENA #31



ESPAÇO SIDERAL - AMBIENTE ETÉREO
| Transição Plano Fechado para Título

A cena escurece, com exceção da flor na lapela da Artista. Que entra em foco.

CENA #32



TÍTULO - AMBIENTE ETÉREO
| Transição Plano Fechado para

Com a flor em foco, o fundo transiciona para o título "Flor".

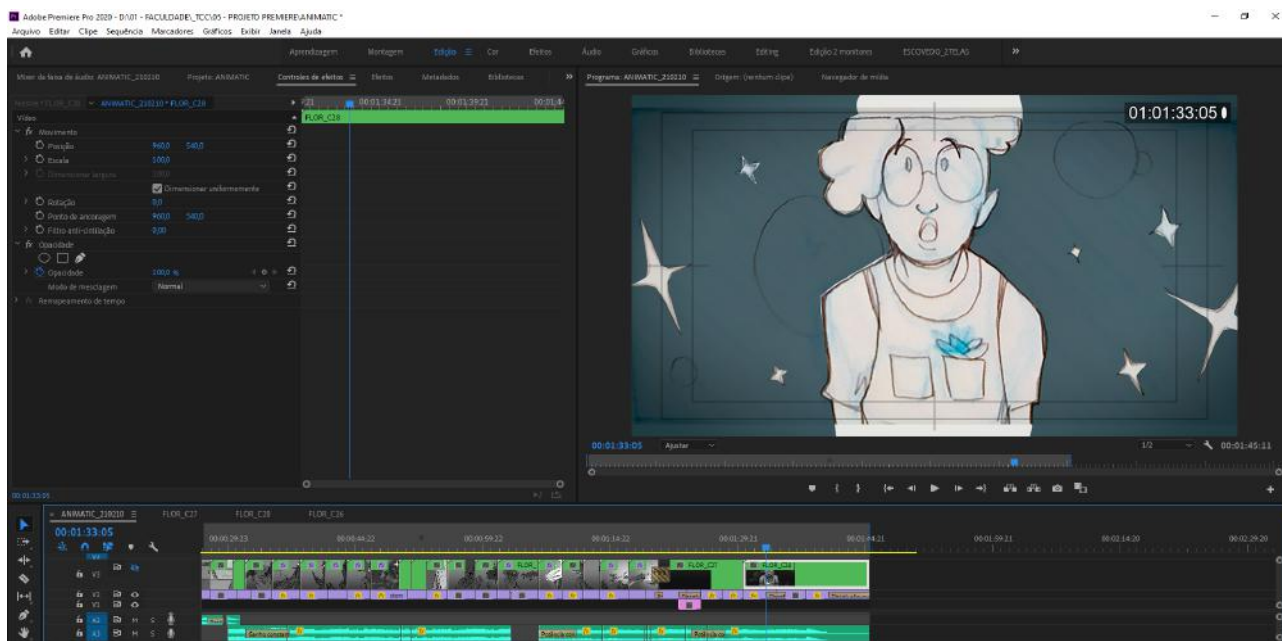
| 3.7. Animatic

Falando sobre similares de animatic, tenho algumas referências que falam mais sobre tradução de narrativa do que de visual em si. O trabalho de animatic, por mais que varie de profissional para profissional, costuma ter uma constante estética. Já que a intenção desta etapa da produção consiste basicamente em traduzir o texto em imagem em movimento.



Figura 22 (superior) - Print de animatic de ‘Spiderverse Film Test’ de Alberto Mielgo, tirado de: <https://vimeo.com/311716775>, **Figura 23** (esquerda) - Print de animatic de ‘Avatar Last Airbender’ de rick0404, tirado de: https://www.youtube.com/watch?v=MRyPSOyC7_c, **Figura 24** (direita) - Print de animatic de ‘Gorillaz - Feel Good Inc’, tirado de https://www.youtube.com/watch?v=MRyPSOyC7_c

Com o storyboard planejado, ficou mais fácil realizar esse processo, só foi necessário seguir o planejamento e usar as concept arts como guia. De modo geral, ter todas as etapas de pré produção feitas foi indispensável para a produção do animatic. Primeiramente coloquei os rascunhos do próprio storyboard na timeline do programa de edição, então criei um áudio guia e determinei o timing de cada cena. Com isso pude ter um primeiro panorama de como o animatic deveria ficar.



Depois desta etapa eu usei o Adobe Photoshop para detalhar e reformular os quadros que eu desenhei no storyboard. Observando meus concepts como referência, concentrei em manter uma unidade do visual dos personagens e também do cenário. Em alguns casos este foi o momento de reformular algumas cenas que, no storyboard, não estavam funcionando. Abaixo tenho o exemplo de uma cena, onde no animatic eu tomei a liberdade de mudar toda composição para tornar a cena mais grandiosa e imponente.

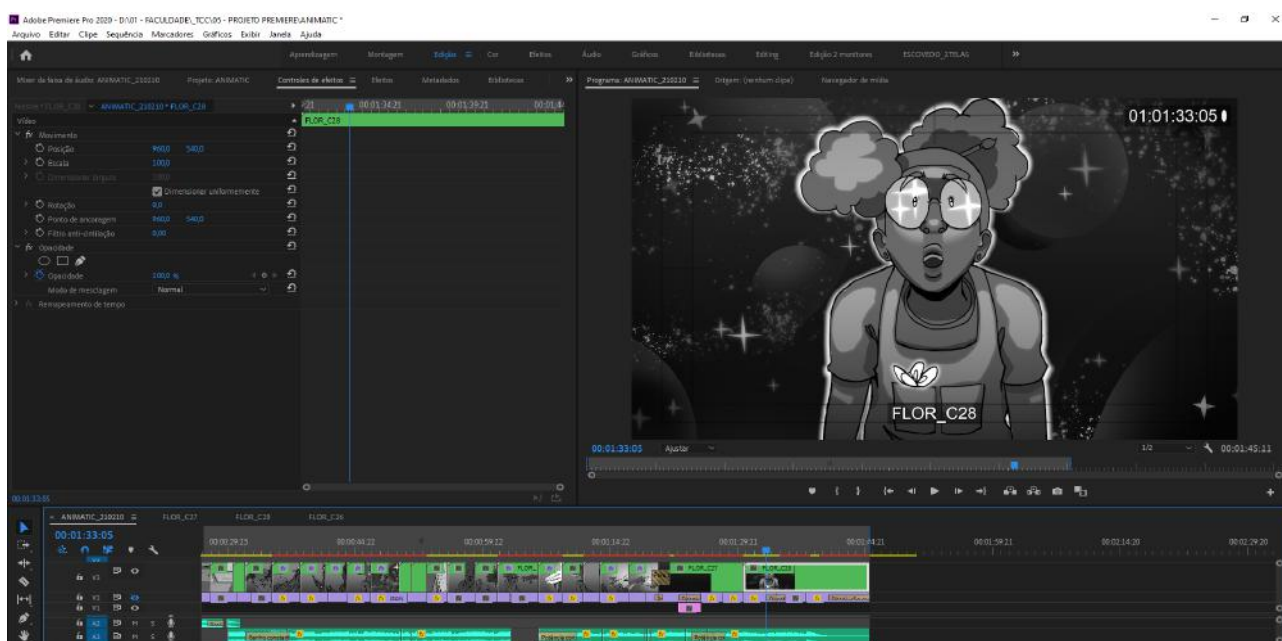


Figura 25 - Cena no Storyboard, **Figura 26** - Cena no Animatic, após a alteração.

Tendo em mente a forma que eu queria animar as cenas, eu dividi as ilustrações dos quadros em camadas para então importar no programa de edição de vídeo. No Adobe Premiere, eu animei cada cena conforme planejei e então montei na timeline principal. Graças o planejamento, esta fase foi até mais simples do que eu imaginei. Necessitei de poucos ajustes nos desenhos originais para chegar ao meu resultado desejado. Depois da animação e montagem geral, adicionei alguns efeitos adicionais para lapidar o visual e então segui para a finalização

| 3.8. Edição de Vídeo e Finalização

Antes da finalização do animatic eu já tinha feito uma das etapas da edição de vídeo que é a criação do áudio guia. Pesquisando em sites de trilhas livres pra utilização, reuní músicas e sons que precisava para criar o timing do vídeo. Com o áudio guia consegui criar uma boa atmosfera para o vídeo, mas ainda assim faltava um certo toque de finalização que eu não conseguia realizar apenas montando áudios e trilhas pré-prontas. Então nesta parte de sonorização tive o prazer de trabalhar com um profissional que eu já conhecia o trabalho e confiava, o Data Estelar Estúdios. Tendo o áudio guia e também grande parte do animatic pronto, eu passei um briefing para o profissional e mais tarde recebi a trilha original finalizada. Isto permitiu que o resultado final do vídeo fosse, não apenas mais original, mas também mais condizente com a proposta toda.



A montagem como um todo sofreu poucas modificações nesse momento, mas ainda assim ocorreram alguns casos. É comum em muitas produções terem cortes na montagem do animatic ou mesmo no vídeo final, e no meu projeto não foi diferente. Com a animação feita, acabei reparando que alguns poucos momentos seriam melhores se fossem mais curtos ou mais compridos, nesses casos realizei as devidas mudanças. Além disso, a finalização contou com alguns poucos ajustes em efeitos e transições. Com o corte final do animatic e também com a trilha sonora original, consegui chegar na versão final do vídeo.



| 4. PROJETO FINAL

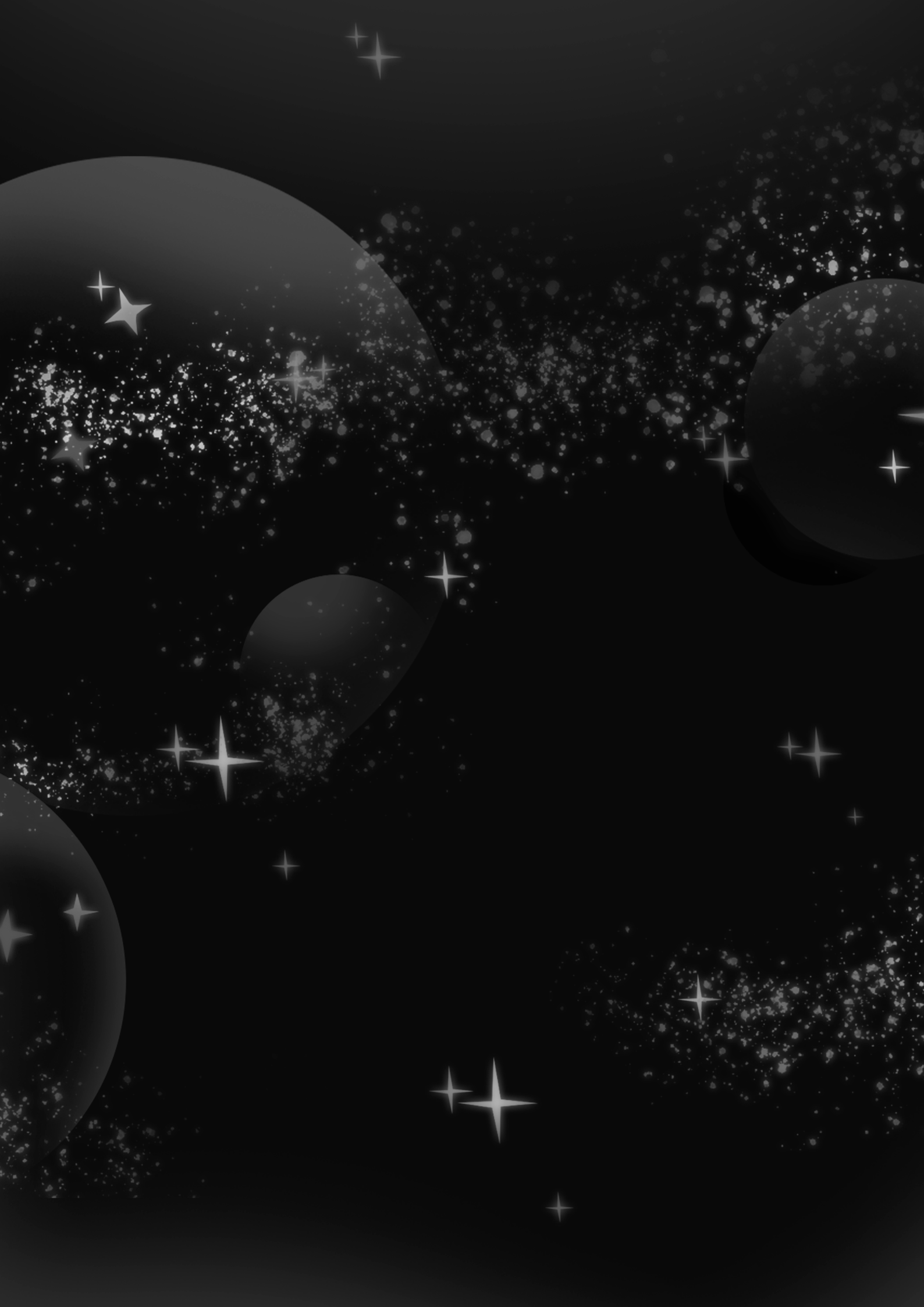
[<https://youtu.be/yRKF-RzdoRs>] (*último acesso: 04/08/2021*)

| CONCLUSÃO

Uma das principais conclusões que tive realizando este projeto foi como o planejamento projetual, se feito corretamente, é essencial. Parece redundante, mas vejo muita dificuldade na realização de projetos por não saber como começar. Neste projeto percebi que ter planejado todas as fases do processo com certa antecedência, e ter realizado cada uma no seu devido tempo, fez toda diferença para o resultado final. Desde a roteirização, passando pelo character design até o animatic final, cada etapa preparou muito bem o terreno para a próxima, fazendo o processo funcionar como deveria. Numa animação feita por um estúdio essa organização é indispensável, e no geral, acho que isso diz muito sobre como fazer um projeto funcionar. Além da organização, ter analisado previamente as possibilidades de produção em função do que eu tinha concebido para o projeto foi outro fator muito importante. Talvez, mesmo com boa organização, o desempenho deste projeto não teria sido bom se eu não tivesse mantido os pés no chão e planejasse um projeto muito complexo e extenso. Uma das coisas que eu aprendi na academia, mas também no mercado de trabalho, foi a importância de nós como profissionais visualizarmos nosso trabalho de forma realista. Este era um ângulo que eu não queria deixar na mão na execução deste projeto. No final, consegui um resultado que ficou dentro dos moldes que eu tinha idealizado.

Além da parte projetual, os estudos teóricos certamente expandiram meus horizontes. O estudo do trailer como um objeto final me abriu um precedente de pesquisa muito interessante. Vi que por mais que um formato possua um objetivo específico, no caso do trailer promocional, isto não limita seu potencial narrativo. Sendo uma prévia de uma obra a ser desenvolvida, pude me concentrar em mostrar a narrativa da minha história de modo muito mais interessante e persuasiva, ao invés de me limitar em concluí-la como história completa. Além do trailer, os estudos sobre animação me fizeram refletir muito sobre as possibilidades que o formato e a tecnologia nos possibilitam. Com o passar dos anos muita coisa mudou no mercado de animação, evidenciando essa busca pela atualização. Mas grande parte do conhecimento de imagem e movimento, herdado pelas origens da animação, se mantém vivo e se mostra necessário.

Assim como no curso de CVD em geral, ganhei uma variedade de conhecimentos estudando para fazer este projeto. Cada tema com sua importância, mas na execução ficou claro pra mim o encontro do estudo com a produção. Principalmente falando de narrativa, ter estudado sobre a jornada do herói e narrativa clássica me ajudou a escrever um roteiro muito mais conciso. Na concepção do trailer, o estudo de semelhantes me deu uma ótima base para saber o que poderia ou não poderia funcionar com a minha história. No fim, sinto que a união do estudo teórico, o planejamento e organização, e também minha própria experiência com audiovisual, foi a receita que fez este projeto dar muito certo. Espero que ele abra portas para que eu possa produzir outras ideias e criar muitas outras histórias.



| BIBLIOGRAFIA

ARISTÓTELES. Da arte poética. Tradução: Maria Aparecida de Oliveira Silva. São Paulo: Martin Claret, 2015.

BAIANAT. 2D animation. 2020. Disponível em: <https://www.baianat.com/books/animation-revolution/2d-animation> . Acesso em 18 de agosto de 2021.

CAMARGO, Paulo. ‘Cassiopéia’ disputa pioneirismo com ‘Toy Story’, Folha de S.Paulo, 1996. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/1996/2/01/ilustrada/16.html> . Acesso em 02 de março de 2021.

CAMPBELL, Joseph. O Herói de Mil Faces. Tradução: Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento, 2007.

CANEMAKER, John. Winsor McCay: His Life and Art. Harry N. Abrams, 2005.

MANVELL, Roger; HALLAS, John. A Técnica da animação Cinematográfica. Ed. Civilização Brasileira, 1979.

NOVAES, João. ‘Primeira animação da história, Fantasmagorie estreia no cinema’, operamundi.uol, 2013. Disponível em: <https://operamundi.uol.com.br/historia/30647/hoje-na-historia-1908-primeira-animacao-da-historia-fantasmagorie-estreia-no-cinema> . Acesso em 02 de março de 2021.

PETTY, Josh. What is Rigging For Animation & Character Design?, 2021. Disponível em: <https://conceptartempire.com/what-is-rigging/> Acesso em 13 de agosto de 2021.

TOON BOOM LEARN. Traditional Animation Workflow. 2021. Disponível em: <https://learn.toonboom.com/modules/animation-workflow/topic/traditional-animation-workflow> . Acesso em 14 de agosto de 2021

VOGLER, Christopher. A Jornada do Escritor. Tradução: Ana Maria Machado. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

VOLLANS, Edwin. Cross media promotion: entertainment industries and the trailer. School of Art, Media and American Studies, (FTM). University of East Anglia, 2014.

WILLIAMS, Richard. The Animator’s Survival Kit. Faber and Faber Ltd., 2012.

